

The Fraternity of Shadows



# Ravenloft

# GAZETTEER



VOLUME VII

Um Suplemento de Campanha de Ravenloft



*The Fraternity of Shadows*

*Ravenloft Gazetteer Volume VI*

#### EXPLICAÇÃO SOBRE USO DA LOMBADA DO LIVRO.

Ao lado está a arte para ser colocada na lombada do livro. Como não sei o tipo de papel, gramatura, impressão, etc... O tamanho final do livro após ser impresso pode variar.

No caso, deve-se que pedir a pessoa que irá confeccionar o livro, que não redimensione a arte, mas que corte nas laterais até que o logo do D&D e o título na lombada fique centralizado.

Em livros futuros irei respeitar essa mesma padronização, para que quem a siga, tenha tudo organizado.

Tradução e Diagramação PT/BR:

# James Loyo

Revisão:  
Caio Cunha

## Agradecimentos

Em especial ao irmão da Fraternity of Shadows Joël Paquin que autorizou essa tradução.

Ao meu mentor e apoiador Paulo César por toda ajuda na diagramação.

Ao amigo Bruno Costa pelo incentivo na investida dos demais Gazetteers.

Ao amigo Samádhi Fugita pelas imagens dos “Condenados”.

Ao mestre Gabriel Jansen pelos muitos conselhos e ensinamentos sobre a Terra das Brumas e pelo contato chave com o Joel.

Ao amigo Caio Cunha pela ajuda na revisão textual.

Quaisquer erros, sugestões, por favor entrar em contato pelo e-mail:  
nymgreenleaf@hotmail.com

[Visite https://fraternityofshadows.com/](https://fraternityofshadows.com/)

Sintam-se à vontade pra distribuir esse arquivo. Coloque no seu blog, site para armazenamento, grupo de whatsapp, telegram... A minha intenção é facilitar o acesso a esse material. Fiz mesmo pra distribuir. A única coisa que peço é que não retire a página de dedicatória e que não cobre pelo material.

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo.

Trabalho feito de fã para fã.  
Sem fins lucrativos.

## NÃO VENDA!

Versão desta edição: 1.0  
Ravenloft Gazetteer Vol. VI - Souragne



Este Gazetteer é uma produção da Fraternity of Shadows (FoS) de acordo com os regulamentos da Open Gaming License Versão 1.0a.

Sua tradução e diagramação foi autorizada pela FoS aos cuidados de Tiago Loyo (JamesLoyo).

Essa versão segue a numeração dos Gazetteers publicados pela Wizards of the Coast (WotC), porém, a história narrada não segue a linha dos cinco primeiros volumes, por questões de direitos autorais.

Os próximos Gazetteers são narrados pelos personagens da FoS, descritos em seus materiais, que podem ser encontrados no site <https://fraternityofshadows.com/>

## Pesquisa sobre a Expedição a Souragne

por Viktor Hazan

### Professor Viktor Hazan

[https://fraternityofshadows.com/wiki/Professor\\_Viktor\\_Hazan](https://fraternityofshadows.com/wiki/Professor_Viktor_Hazan)

Esta seção contém informações netbook-canon da Fraternity of Shadows

O avatar em personagem de Joël Paquin<sup>[1]</sup>, Viktor Hazan, é a representação no mundo de Joel Paquin. Viktor Hazan é membro da Fraternidade das Sombras e tem sido um dos principais narradores do Gazetteer de Souragne e do Gazetteer do Mar Noturno.

Viktor Hazan é um proeminente professor de Filosofia na Universidade de Richemulot. Além disso, ele é um membro de alto escalão da Fraternidade das Sombras. Hazan foi apresentado à Fraternidade pelo Conde Wilhelm von Lovenhorst, que o empregou como diplomata por algum tempo antes da admissão de Hazan na Fraternidade. O serviço de Hazan ao Conde terminou com o desaparecimento deste em 742 CB. Após isso, Hazan se tornou professor na Universidade de Richemulot e se envolveu com a célula de Richemulot da Fraternidade.<sup>[2]</sup>

No final de 759 CB, Hazan e a Fraternidade foram traídos por um ex-colega e irmão, Erik van Rijn<sup>[3]</sup>, um velho transmutador<sup>[4]</sup>, que quebrou as leis da irmandade ao buscar a transformação em lich. Roubando os planos de uma terrível superarma dos arquivos da Fraternidade, Van Rijn se escondeu em algum lugar na Terra das Brumas,<sup>[5]</sup> e Hazan (que já foi seu amigo mais próximo) agora lidera a busca pelo lich renegado, a fim de recuperar os segredos da irmandade e provar sua própria lealdade à Umbra.<sup>[3]</sup>

Em sua mais recente tentativa de localizar seu ex-amigo, Viktor foi auxiliado por Paul Dirac, um membro mais jovem da Fraternidade com experiência anterior na região do Mar Noturno. Ambos os homens documentaram suas descobertas e observações, enquanto vasculhavam as ilhas em busca de Van Rijn.<sup>[6]</sup>

A Fraternidade é uma sociedade de estudiosos e não perderá a oportunidade de aprender sobre essa última adição ao Núcleo.

### Opiniões de Outros Estudiosos

Viktor Hazan desdenha “S” nestes termos: “uma estudiosa severa para quem eu, certa vez, servi como examinador externo na filial de Darkon. Ela tentou impressionar o comitê de admissões da célula de Brautslava com seu humor superior, mas falhou no segundo teste de criação. Ela retrucou com mau humor que seus interesses arcanos estavam em outro lugar. Já fazia um tempo desde que vi seu trabalho nos jornais ocultos; eu me perguntava o que havia acontecido com ela e que tipo de encrenca ela estava envolvida agora.”<sup>[7]</sup>

Viktor Hazan desdenha da Adivinhação e da Natureza das Visões e de sua autora, Professora Mirella Agrippa, nestes termos: “Eu ri e anotei seus erros, comentários baseados em emoções e hipóteses fracas. (Não admira que as mulheres raramente sejam aceitas em nossa Fraternidade. É assim que as coisas são, eu suponho.)”

Estatísticas

“Neutro Mau” humano do sexo masculino, Ilusionista nível 5/Fraternidade das Sombras nível 6.<sup>[8]</sup>

### Referências

[1] USS 2002 p. iii

[2] Undead Sea Scrolls 2002 p.23-24

[3] 3.0 3.1 Gazetteer VI - Souragne p. 5

[4] Undead Sea Scrolls 2002 p.28-29

[5] Fraternity of Shadows Message Board Post

[6] Gazetteer do Mar Noturno

[7] Jump up to:7.0 7.1 Gazetteer VIII - Mar Noturno, p.119

[8] Undead Sea Scrolls 2002 p.39



# GAZETTEER™ VOLUME VI

## Créditos

**Autores - A Fraternidade das Sombras:**  
Nicholas Burke, Xavier Cattarinich, David Cicalese, Mark Graydon, Paul Karoubas, David Moran, Chris Parsons, Andrew Pavlides, Pamela Rose, Stephen Sale, Vannax, Camiel Vissers, Leandro Zerbinatti de Oliveira

**Arte Encomendada:**  
Nicholas Burke, Dion Fernandez, Eleanor Ferron, David Gibson

**Mapa Souragne:**  
Sociedade Cartográfica Mordent

**Edição e Layout:**  
The Fraternity of Shadows -  
A Fraternidade das Sombras

Os editores gostariam de agradecer e elogiar todos que enviaram algo para o projeto Souragne.

**Tradução e Diagramação BR:**  
Tiago Loyo - JamesLoyo

**Revisão BR:**  
Caio Cunha

**Arte dos "Condenados":**  
Samáthi Fugira

**The Fraternity of Shadows**



Relatório de Souragne

1º de março de 2006

Versão em Português - Brasil - Outubro 2023

Stephen@fraternidadeshadows.com

Fraternidade das Sombras®

Em nenhuma hipótese a Fraternidade das Sombras será responsável por danos causados pelo uso indevido de seus produtos.

Dungeons and Dragons, D&D e Ravenloft são marcas registradas de propriedade da Wizards of the Coast Inc (WotC).

Este produto foi publicado sob os regulamentos da Open Gaming License Versão 1.0a 'd20 System' e o logotipo 'd20 System' são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. e são usados de acordo com os termos da Licença do Sistema d20 versão 6.0. Uma cópia desta licença pode ser encontrada em [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

Este produto requer o uso do Dungeons and Dragons® Players Handbook, publicado pela Wizards of the Coast, Dungeons and Dragons, Wizards of the Coast e D20 são marcas registradas da Wizards of the Coast.

LICENÇA DE JOGO ABERTO Versão 1.0a

O texto a seguir é propriedade da Wizards of the Coast, Inc. e possui Copyright 2000 da Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). Todos os direitos reservados.

1. Definições: (a) "Contribuintes" significa os proprietários de direitos autorais e/ou marcas registradas que contribuíram com Conteúdo de Jogo Aberto; (b) "Material Derivado" significa material protegido por direitos autorais, incluindo trabalhos derivados e traduções (inclusive para outras linguagens de computador), adição, modificação, correção, adição, extensão, atualização, melhoria, compilação, resumo ou outra forma na qual um trabalho existente possa ser reformulado, transformado ou adaptado; (c) "Distribuir" significa reproduzir, licenciar, alugar, arrendar, vender, difundir, exibir publicamente, transmitir ou distribuir de outra forma; (d) "Conteúdo de Jogo Aberto" significa a mecânica do jogo e inclui os métodos, procedimentos, processos e rotinas na medida em que tal conteúdo não incorpore a Identidade do Produto e seja um aprimoramento da técnica anterior e qualquer conteúdo adicional claramente identificado como Jogo Aberto Conteúdo do Colaborador e significa qualquer trabalho coberto por esta Licença, incluindo traduções e trabalhos derivados sob a lei de direitos autorais, mas exclui especificamente a Identidade do Produto. (e) "Identidade do Produto" significa nomes de produtos e linhas de produtos, logotipos e marcas de identificação, incluindo imagem comercial, artefatos, personagens de criaturas, histórias, enredos, enredos, elementos temáticos, diálogos, incidentes, linguagem, obras de arte, símbolos, desenhos, representações, semelhanças, formatos, poses, conceitos, temas e representações gráficas, fotográficas e outras representações visuais ou sonoras; nomes e descrições de personagens, magias, encantamentos, personalidades, equipes, personas, semelhanças e habilidades especiais; lugares, locais, ambientes, criaturas, equipamentos, habilidades ou efeitos mágicos ou sobrenaturais, logotipos, símbolos ou designs gráficos; e qualquer outra marca comercial ou marca registrada claramente identificada como identidade do Produto pelo proprietário da Identidade do Produto e que exclui especificamente o Conteúdo do Jogo Aberto; (f) "Marca Registrada" significa os logotipos, nomes, marcas, sinais, lemas, designs que são usados por um Colaborador para identificar a si mesmo ou seus produtos ou os produtos associados contribuídos para a Licença de Jogo Aberto pelo Colaborador (g) "Uso", "Usado" ou "Usando" significa usar, distribuir, copiar, editar, formatar, modificar, traduzir e de outra forma criar Material Derivado de Conteúdo de Jogo Aberto. (h) "Você" ou "Seu" significa o licenciado nos termos deste contrato.

2. A Licença: Esta Licença se aplica a qualquer Conteúdo de Jogo Aberto que contenha um aviso indicando que o Conteúdo de Jogo Aberto só pode ser usado sob e nos termos desta Licença. Você deve afixar tal aviso em qualquer Conteúdo de Jogo Aberto que usar. Nenhum termo pode ser adicionado ou subtraído desta Licença, exceto conforme descrito pela própria Licença. Nenhum outro termo ou condição pode ser aplicado a qualquer Conteúdo de Jogo Aberto distribuído usando esta Licença.

3. Oferta e Aceitação: Ao utilizar o Conteúdo do Jogo Aberto, você indica sua aceitação dos termos desta Licença.

4. Concessão e Contraprestação: Em contrapartida por concordar em usar esta Licença, os Colaboradores concedem a Você uma licença perpétua, mundial, isenta de royalties e não exclusiva com os termos exatos desta Licença de Uso, o Conteúdo de Jogo Aberto.

5. Representação de Autoridade para Contribuir: Se Você estiver contribuindo com material original como Conteúdo de Jogo Aberto, Você declara que Suas Contribuições são Sua criação original e/ou Você tem direitos suficientes para conceder os direitos transmitidos por esta Licença.

6. Aviso de Direitos Autorais da Licença: Você deve atualizar a parte AVISO DE DIREITOS AUTORAIS desta Licença para incluir o texto exato do AVISO DE DIREITOS AUTORAIS de qualquer Conteúdo de Jogo Aberto que você esteja copiando, modificando ou distribuindo, e deve adicionar o título, a data dos direitos autorais, e o nome do detentor dos direitos autorais no AVISO DE DIREITOS AUTORAIS de qualquer Conteúdo de Jogo Aberto original que você distribuir.

7. Uso da Identidade do Produto: Você concorda em não usar qualquer Identidade do Produto, inclusive como indicação de compatibilidade, exceto conforme expressamente licenciado em outro Contrato independente com o proprietário de cada elemento dessa Identidade do Produto. Você concorda em não indicar compatibilidade ou co-adaptabilidade com qualquer Marca Comercial ou Marca Registrada em conjunto com um trabalho contendo Conteúdo de Jogo Aberto, exceto conforme expressamente licenciado em outro Contrato independente com o proprietário de tal Marca Comercial ou Marca Registrada. O uso de qualquer Identidade de Produto em Conteúdo de Jogo Aberto não constitui um desafio à propriedade dessa Identidade de Produto. O proprietário de qualquer Identidade de Produto usada no Conteúdo de Jogo Aberto deverá reter todos os direitos, títulos e interesses relativos a essa Identidade de Produto.

8. Identificação: Se você distribuir Conteúdo de Jogo Aberto, você deverá indicar claramente quais partes do trabalho que você está distribuindo são Conteúdo de Jogo Aberto.

9. Atualizando a Licença: A Wizards ou seus Agentes designados podem publicar versões atualizadas desta Licença. Você pode usar qualquer versão autorizada desta Licença para copiar, modificar e distribuir qualquer Conteúdo de Jogo Aberto originalmente distribuído sob qualquer versão desta Licença.

10. Cópia desta Licença: Você DEVE incluir uma cópia desta Licença com cada cópia do Conteúdo de Jogo Aberto que Você Distribuir.

11. Uso de Créditos de Colaborador: Você não pode comercializar ou anunciar o Conteúdo do Jogo Aberto usando o nome de qualquer Colaborador, a menos que tenha permissão por escrito do Colaborador para fazê-lo.

12. Incapacidade de Cumprir: Se for impossível para Você cumprir qualquer um dos termos desta Licença com relação a parte ou todo o Conteúdo do Jogo Aberto devido a lei, ordem judicial ou regulamentação governamental, então Você não poderá Usar qualquer Jogo Aberto Material tão afetado.

13. Rescisão: Esta Licença será rescindida automaticamente se Você não cumprir todos os termos aqui contidos e não conseguir sanar tal violação dentro de 30 dias após tomar conhecimento da violação. Todas as sublicenças sobreviverão ao término desta Licença.

14. Reforma: Se qualquer disposição desta Licença for considerada inexecutável, tal disposição deverá ser reformada apenas na medida necessária para torná-la executável.

15. AVISO DE DIREITOS AUTORAIS

Licença de Jogo Aberto v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast.

Nenhuma parte deste documento e Conteúdo de Jogo Aberto Os artigos contidos neste documento são de propriedade exclusiva dos autores.

Qualquer duplicação não autorizada deste documento resultará em queima pública.



# GAZETTEER™

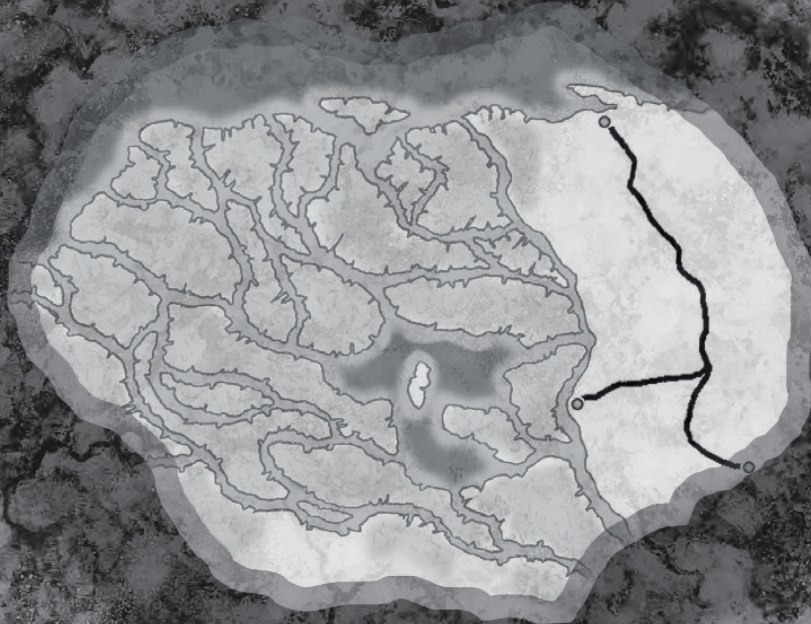
## VOLUME VI

### Levantamento de Souragne

### Sumário

Prefácio	4
Relatório Um: Geografia	6
Relatório Dois: Sociologia	30
Relatório Três: Religião	56
Epílogo	70
Notas Anexas: Apêndice do DM	74
Quem São os Condenados	90
O Legado de Misroi	103
Índice	107

# Prefácio





## Saudações Meus Estimados Irmãos



e você consegue ler isso, você recebeu nossa chave de descifragem para ler este tomo, e não o guia de viagem insípido que parece. Para quem não sabe, permita-me apresentar-me: Meu nome é Viktor Hazan, membro da Fraternidade das Sombras e um dos anciões do recém-fundado Capítulo Souragne.

Já se passaram três meses desde que fomos expulsos de nossa querida mansão em Ste Ronges. Na noite de sábado, 29 de outubro do ano 759, um ancião traidor usou a sua reputação para conspirar contra a nossa Fraternidade. Infelizmente, até Sir Castelle foi enganado. Tendo-o considerado um amigo próximo, é com um forte apelo à vingança que compartilho o seu nome com os leitores: Erik Van Rijn.

Após a traição de Van Rijn, fugimos da cidade e vagamos em busca de refúgio. Recentemente, recebemos uma mensagem de Ambrose Skully alertando-nos para um refúgio na ilha de Souragne. Atualmente, estabelecemos uma nova base de operações naquela ilha e, mesmo agora, planejamos nossa vingança contra Van Rijn e a Ordem Profana da Morte.

Encontramos uma plantação isolada conhecida como La Maison Soulombre. Sem dúvida, irá apreciar a localização, a sul da principal cidade desta ilha, Port d'Elhour. A ironia é que um enorme cemitério está localizado próximo à nossa propriedade, então, em nossa opinião, este é o último lugar que Van Rijn e seus mestres irão nos procurar. O doutor Anthony Reuland – sempre hábil em propaganda – disseminou rumores de que somos comerciantes quase que aposentados. Isto cobrirá as mercadorias que recebermos, bem como a visita de estrangeiros.

Esquecendo a humidade horrível, a comida apimentada e os costumes locais pitorescos, a nossa aclimação aqui foi relativamente fácil. Usando os fundos da nossa Fraternidade, somos considerados mais abastados aqui do que em Richemulot. A vida é fácil quando você é rico em Souragne; na verdade, o maior perigo que enfrentamos é resistir à decadência frequentemente observada na nobreza.

Durante meus primeiros dias nesta terra estranha, encontrei uma das chamadas “sacerdotisas” do culto Voodan. Esta velha, Majenka, explicou-me as “leis” da terra. Primeiro, disse ela, todos os corpos foram obrigados a ser deixados intactos e acima do solo durante quatro dias antes do enterro. A seguir, segundo ela, éramos proibidos de praticar nossas artes mágicas, pois apenas magias necromânticas ou de cura eram permitidas. Ela mencionou isso com um sorriso conhecedor, como se reconhecesse que eu era um praticante da Arte. Acho isso particularmente perturbador, já que não dei nenhum indício disso à criatura murcha! Ainda assim, ela insistiu que estas leis eram absolutas; que eles foram aplicados por um dos “loa” - um de seus espíritos - conhecido pelos habitantes locais como “o Senhor dos Mortos”.

Após esta discussão com Majenka, tomamos todas as medidas para nos proteger da sua notificação. Assim, os seguintes decretos foram enviados a todos os membros da Fraternidade em Souragne: “Todos os membros devem abster-se do uso de magia quando os objetivos de alguém puderem ser alcançados por meios mundanos. Além disso, nenhum membro pode, em qualquer momento, conjurar magia na frente de testemunhas (exceto quando alguém silencia permanentemente o referido público).”

Não conhecendo as capacidades do Senhor dos Mortos, acreditamos que o sigilo é a maior prioridade. Para esse fim, propus capturarmos um demônio menor e prendê-lo no porão da plantação para nos proteger na distorção da realidade do demônio. Reiterarei que não há necessidade de se tornar ambicioso e convocar um demônio mais poderoso do que o necessário. Não preciso lembrar aos nossos membros o temido “Incidente de Borca” e o preço por tais excessos.

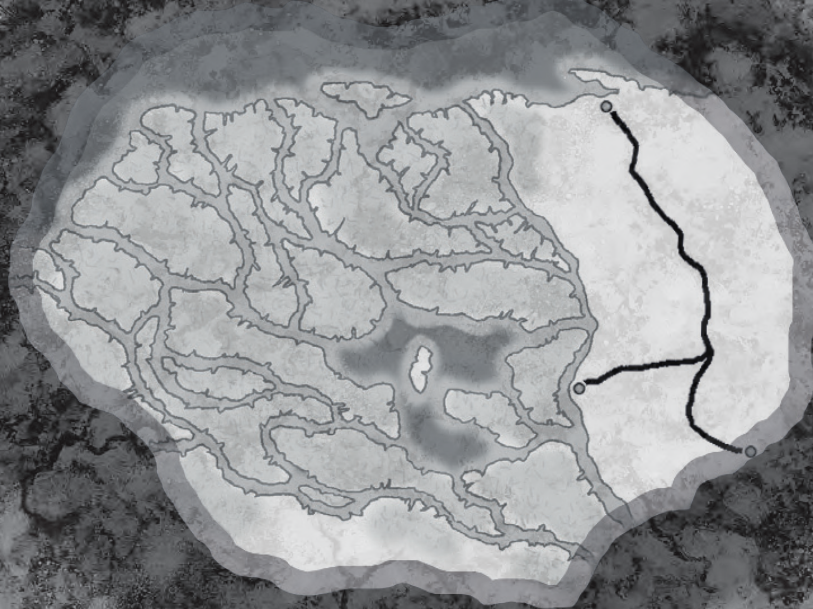
Mais informações estarão disponíveis à medida que nos aproximamos do encantamento de invocação. Enquanto isso, as outras células da Fraternidade permanecem no Núcleo, em busca de Van Rijn. Fontes indicam que ele também está escondido, provavelmente em uma ilha nas brumas. Como tal, essas regiões isoladas serão o foco da nossa caça para capturá-lo e destruí-lo. Esta pesquisa sobre Souragne será o primeiro de muitos relatórios enquanto perseguimos o traidor.

Seu na Sombra,

*Viktor Hazan*



# Relatório Um: Geografia





a ponte de comando do nosso barco alugado, sorri ao ver o olhar de choque do meu companheiro quando emergimos das Brumas. Tendo estado em Souragne uma vez, eu sabia que a mudança das névoas mais frias para o clima muito quente de Souragne era um contraste surpreendente. Meu sorriso desapareceu depois de alguns momentos, quando as primeiras nuvens de sanguinários mosquitos souragniens apareceram sobre nossas cabeças.

“Querida Ezra! Este lugar é uma fornalha!” disse o capitão do barco quando avistamos Souragne. “Está tão quente aqui”, acrescentou, “acho que até o aço derreteria”. Depois de matar um grande mosquito em seu braço, ele voltou para dentro e disse: “Mas esses insetos são a razão pela qual não ficarei muito tempo. Deixo você no cais e depois volto para Darkon.”

## Resumo de Souragne

**Localização:** Ilha nas Brumas

**Ecologia:** Completa (floresta e pântanos quentes)

**Ano de Formação:** 635 CB

**Nível Cultural:** Era da Cavalaria (8)

**População:** 3.100 (humanos 99%, outros 1% - principalmente calibans)

**Principais Assentamentos:** Port d'Elhour (1.200 pessoas), Marais d'Tarascon (300 pessoas), Thibaut (150 pessoas)

**Religião:** Os Loa (veja *Dark Tales & Disturbing Legends*) para as massas, Ezra para a classe proprietária

**Idioma:** Souragnien

**Governo:** Líder aristocrático eleito, assentamentos independentes

**Lorde Negro:** O Senhor dos Mortos



## Tamanho de Souragne - Questão de Escala

Os pântanos, ou alguns dizem que os espíritos do pântano, têm um jeito de turvar a mente dos homens. Na verdade, ninguém chegou a uma medida definitiva do tamanho do reino. O que pode parecer uma curta distância entre dois pontos para uma pessoa pode parecer mais longo ou mais distante para outra...

As últimas medições canônicas para Souragne têm 12 quilômetros de largura, por 8 quilômetros de norte a sul (**Domínios do Medo**, página 96). Isso é perto de 96 quilômetros quadrados. Este é apenas um tamanho sugerido e os Mestres podem ajustar esta escala para seu jogo.

## Caminho das Brumas para Souragne

O **Ravenloft Player's Handbook** revela um conhecido Caminho nas Brumas que ligam o noroeste do Mar Noturno, perto das Fontes de Nevuchar, ao norte de Souragne.

Chamado de "O Despertar de Loa" pelos marinheiros, este Caminho das Brumas é de mão dupla e de confiabilidade moderada (consulte o **RPHB** para saber as chances de deriva deste Caminho das Brumas). Os perigos às vezes encontrados neste nevoeiro específico são descritos no **Van Richten's Guide to the Mists** (capítulo seis)

## Clima

Junto com Desertos de Âmbar, Souragne é uma das terras mais quentes conhecidas. Mas, contrastando com o deserto devastado, Souragne é atormentada por um nível muito elevado de umidade. Na verdade, simplesmente caminhar por um ou dois minutos sob o sol faz com que uma pessoa comum sue. Os dias são em sua maioria ensolarados, com algumas nuvens finas passando preguiçosamente, proporcionando uma apreciada - embora curta - tela do sol. Porém, com um bom e fresco chá de ervas gelado na varanda, esse clima é muito mais suportável do que o deserto.

Nas poucas ocasiões em que há vento, esta brisa calma vem do mar e raramente é eficaz para afugentar o ar úmido ou os mosquitos. Você precisa ficar sob uma rede mosquiteira ou estar sempre em movi-

mento. Temo que ficar parado só os atrai. Porém, às vezes, por algumas horas, a direção do vento muda e vem do pântano. A maioria das pessoas fica em casa quando isso acontece, pois o número de mosquitos e moscas irritantes aumenta dez vezes.

A temperatura muito quente e úmida é deprimente a mesma durante a noite, dificultando o sono. Nas primeiras horas da manhã, uma chuva curta e quente muitas vezes umedece a poeira acumulada. Do lado ruim, essa chuva aumenta rapidamente o nível de umidade no início do dia. Ainda não vivemos isso, mas o final do verão traz a estação das chuvas, que dura cerca de dois meses. Durante este período, fomos informados de que a chuva pode durar dias a fio e as temperaturas são apenas ligeiramente mais baixas.

## O Mar Obscuro

Após a viagem enevoadada, a neblina se dissipa em um mar de cor lamacenta, o Mar Obscuro. Este corpo de água salgada costuma ser calmo, com poucas ondas grandes. O mar é estreito, com cerca de um quilômetro de largura no máximo. Para os viajantes deste mar, o horizonte de um lado é a planície de Souragne e as Brumas são os outros. Durante o dia, nele são avistados muitos pequenos barcos de pesca, vagando preguiçosamente enquanto os pescadores vigiam suas redes. Os pescadores pescam principalmente peixes ósseos de cor opaca, saborosos, mas desagradáveis de comer. Alguns peixes maiores e mais carnudos não são inéditos, embora incomuns (atum, peixe-espada; que geralmente são vendidos por um bom preço aos lordes). O Mar Obscuro é onde muitos habitantes de Port d'Elhour obtêm os alimentos que comem, a menos que trabalhem numa plantação e sejam pagos pelo seu trabalho.

Como as ondas são baixas e as pessoas são pobres, muitos pequenos barcos de pesca estão apenas alguns centímetros acima do nível da água. Quando chegamos, um desses barcos virou devido às ondas feitas pelo nosso navio maior. Os pescadores gritavam coisas que não ouvíamos em nossa direção. Tudo desagradável, presumo. Outro navio pesqueiro veio em socorro do pobre pescador enquanto nosso capitão mantinha sua direção e ria nervosamente da cena. "O homem será salvo. Mas será mais um motivo para sair mais cedo. As pessoas aqui são malucas", murmurou, "Aquilo não era um barco, é uma porta de madeira flutuante."



Existem histórias de tubarões ferozes nadando no Mar Obscuro, mas provavelmente é apenas uma história de pescador, já que pelo menos já se passaram décadas desde que a última temida barbatana de tubarão foi vista sobre as águas. Um velho pescador me contou que viu um há alguns anos. Além disso, a imagem em sua mente era na verdade a de um tubarão me garantindo que este homem viu um verdadeiro caçador marinho. Eu mesmo nunca peguei um tubarão e me pergunto qual é o sabor deles. Se eles realmente nadam neste mar, talvez eu tenha que tentar uma expedição rápida. Para fins de precisão da pesquisa, é claro.

Então nosso barco se aproximou do cais. Nossa viagem marítima de Nevuchar Springs estava chegando ao fim. Desci até minha cabana para pegar meus pertences.

## Maïson d'Sablet

**População** - Assentamentos humanos e semi-humanos: Desorganizados, principalmente eremitas ou pequenos grupos (menos de 10); Tend. CN; NC 6-8; População total inferior a 200 (sem contar o povo do pântano), a maioria humanos e alguns calibans.

Em todas as terras, em todos os reinos que fluam nas Brumas, não deve haver lugar mais hostil à vida humana do que os pântanos souragnien. Nas sombras dos salgueiros-chorões e dos ciprestes residem os contágios mais mortais, os animais mais perigosos e as plantas mais agressivas já descobertas. Pior ainda, uma boa dose de criaturas sobrenaturais também vaga por esses pântanos. Os densos pântanos estão repletos de organismos, todos envolvidos na batalha selvagem pelo domínio. Na verdade, os pântanos pulsam com vida e morte, uma batida de tambor na dança do predador e da presa. Compreendendo a natureza do pântano primordial, pareceria uma conclusão precipitada que o homem civilizado não tem lugar nas zonas húmidas.

No entanto, sabemos que existe uma ferramenta que o homem pode utilizar para se proteger da guerra ecológica travada nas zonas úmidas. Esta ferramenta é o conhecimento. Foi por esse conhecimento que conduzi esta extensa pesquisa nos pântanos souragnien. Como a característica mais importante da ilha é o vasto pântano, era vital que a Fraternidade possuísse conhecimento prévio crítico

e desenvolvesse estratégias de sobrevivência necessárias para habitar esta terra sufocante.

## Possibilidade Medonha: Águas Sangrentas

Um Ixixachitl Vampírico (ver **Monster Manual II**) ronda a costa de Port d'Elhour (Grande 8 DVs Ixixachitl Vampírico, CM). Myxitzajal (Mik-ZIT-za-jal) foi alterado pelos Poderes Sombrios: ele só pode ser morto enfiando uma estaca de coral em seu coração (dentro de duas rodadas, caso contrário, ele se desintegra em sedimentos sangrentos) e depois permitindo que a luz do sol o queime até as cinzas. Myxitzajal deve consumir sangue como um vampiro normal e, embora se alimente principalmente de peixes, uma vez a cada poucos meses Myxitzajal deve drenar um ser senciente.

Pouco depois de Myxitzajal ter sido atraído para Ravenloft, ele foi atacado por aventureiros que roubaram seu precioso artefato: a Pérola do Encantamento. Se conseguisse recuperar a sua Pérola, poderia escravizar o povo de Port d'Elhour. A Pérola atualmente reside com uma sacerdotisa Voodan chamada Majenka. Enquanto isso, Myxitzajal constrói seu séquito de escravos com quaisquer criaturas aquáticas que possa subjugar.

Para uma história completa, veja **Children of the Night: Vampires**.





O pântano cobre pelo menos dois terços de Souragne e é chamado de Maison d'Sablet pela população local, mas minha experiência mostra que falar de "o Pântano" será suficiente. Não me lembro de onde esse pântano recebeu seu nome, e ninguém jamais foi capaz de explicar a origem dessa designação.

Surpreendentemente, esses pântanos não são os lugares fétidos de morte podre que nós, estrangeiros, inicialmente imaginamos. Esqueça a imagem de um pântano cinzento onde tudo está em decomposição. Na Maison d'Sablet, a cor dominante desta área é o verde e floresce com vida. As plantas crescem e morrem rapidamente, deixando espaço e nutrientes para mais. Lá vivem muitos animais comestíveis e a madeira útil cresce rapidamente. Na verdade, a Maison d'Sablet oferece muitos recursos para os souragniens mais aventureiros, mas é importante dizer que a maioria desses visitantes do pântano nunca se afasta da vista do terreno sólido limítrofe e muito provavelmente nunca vagou mais a oeste do que Lago Noir.

A fronteira externa da Maison d'Sablet é uma floresta de salgueiros e arbustos grossos. Esta madeira emaranhada drena o solo e forma uma barreira de terra sólida para manter o pântano fechado. Além dessa mancha espessa há uma rede de riachos e córregos em forma de teia. Esses riachos raramen-



te têm mais de 3 metros de largura e metade disso em profundidade.

Nestas fronteiras não é raro encontrar souragniens vindo às margens para experimentar bagres, camarões ou lagostins; ou para colher arroz selvagem, plantas medicinais ou cortar madeira. Eles ficam dentro ou perto de seus barcos de fundo chato e ficam de olho em répteis perigosos.

É uma experiência e tanto se você gosta de pescar como eu. Eu adoraria trazer estudantes para este lugar onde o peixe é abundante e combativo; um plano de aula completo poderia ser construído em torno da vida no pântano. Aconselho as pessoas a colocarem o anzol na água para não se perderem; é muito fácil perder todo o senso de direção dentro do pântano.

Os pântanos verdejantes da Maison d'Sablet abrigam todos os tipos de plantas exóticas. Mesmo nas águas pútridas e estagnadas do pântano, existem uma flora exuberante e numerosa. Na verdade, o pântano sustenta uma grande diversidade de vegetação, incluindo algumas que possuem propriedades benéficas e outras que representam uma ameaça. O pântano é um local densamente arborizado dominado por grandes manguezais, mas também pinheiros e ciprestes nas partes mais secas. A maioria dessas árvores tem um musgo colorido de cor verde clara pendurado nelas. Descobri que a madeira do cipreste raramente apodrece, então souragniens aproveitam ela para a construção. O musgo, quando misturado com lama, forma uma argamassa sólida para casas vernáculas de tijolos. A vida de outras plantas inclui muitos tipos de flores. Uma grande variedade de musgos e cogumelos cobrem os pântanos, com nenúfares, flores e um número assustador de criaturas carnívoras. Se frondosa e mata gente, está nos pântanos de Souragne.

Como escrevi anteriormente, é muito fácil se perder na Maison d'Sablet. Existem cursos de água que levam lentamente a lugar nenhum, e pântanos em constante mudança que fluem sem rumo, não muito diferentes de vermes cegos pela neve, para se juntarem a um rio maior com uma corrente um pouco mais forte. Na maioria dos lugares a corrente é muito lenta, então se você observar ondulações, provavelmente há mais alguma coisa na água.

Tal como num ambiente desértico, os viajantes devem manter-se sempre hidratados e evitar períodos prolongados de atividades extenuantes. Os residentes de longa data do pântano preferem viajar de





manhã cedo e à noite, quando a temperatura é suportável. O anoitecer traz temperaturas ainda mais amenas, embora os moradores locais avisem que a vida selvagem também é mais ativa durante a noite. É minha recomendação que nossos membros contratem guias locais ou restrinjam seus movimentos ao horário diurno. Em ambos os casos, o vestuário para o tempo quente é obrigatório, assim como o abastecimento de água potável.

Mais do que apenas um obstáculo para os viajantes, os pântanos de Souragne são uma ameaça real à vida e à integridade física. As águas barrentas do pântano são conhecidas por serem tóxicas, obrigando os nativos a beber das reservas de água da chuva. Usando a pequena tecnologia micro-óptica emprestada de nossos membros Lamordianos, descobrimos que as águas do pântano estão infestadas com uma infinidade de formas de vida parasitas. Experimentos revelaram que a ingestão da água fedorenta causava enjoos em questão de horas. Mesmo uma breve imersão no líquido salobro coloca o sujeito em risco acentuado de contrair doenças. Felizmente, um acidente de laboratório revelou que estes organismos mortais não conseguem sobreviver à imersão em líquido fervente. Recomenda-se, portanto, que todos os membros da Fraternidade levem consigo um meio de ferver água durante as excursões ao pântano. As únicas fontes de água potável são a que você trouxer, a que você ferveu ou a chuva coletada nas folhas.

Porém, nas regiões mais profundas do pântano cresce uma espécie de trepadeira, conhecida pelos nativos como "brotos de chuva". Essas trepadeiras grossas e cinzentas variam entre 3-10 centímetros de largura e geralmente são cobertas por um musgo



verde fosco. Depois de abertas, essas vinhas começam a pingar água em um fluxo lento, mas constante. Ao longo de uma hora, um único rebento pode produzir água potável suficiente para sustentar um homem ou mulher adulto durante quatro horas. Sabe-se que os sábios moradores dos pântanos acampam perto de grandes concentrações de árvores, para que possam reabastecer os estoques de água enquanto dormem.

Embora a chuva seja apenas um produtor de água doce, a maioria das outras fontes revela-se mais problemática do que vale a pena. O caso em questão é a Fonte do Sapo, uma flor rara e bela encontrada nas árvores do pântano. Estas flores grandes, de cor laranja e creme, captam a abundante água da chuva e armazenam-na nas dobras complicadas das pétalas. Uma única flor pode conter água e néctar suficientes para satisfazer a necessidade de comida e bebida de uma única pessoa durante um dia. Infelizmente, a vida selvagem local valoriza as flores como ninhos. Algumas áreas onde essas flores crescem são o lar



## Gancho de Aventura – Pai da Decomposição

Esta planta é muitas vezes referida como ‘a Planta Morta’, pois o seu estado maduro se parece muito com os restos apodrecidos de um vegetal morto. As plantas maduras do Pai da Decomposição são poucas e raras, porém as novas não são incomuns. Uma planta nova do Pai da Decomposição parece idêntica a uma versão menor de sua parente inofensiva, a berinjela, e pode ser ingerida sem qualquer tipo de dano. No entanto, nas circunstâncias certas, a planta desenvolve uma casca preta e retorcida. Um teste de profissão (herbalista) (CD 18) é necessário para identificar que um Pai da Decomposição maduro é mais do que matéria vegetal podre. Esta CD é reduzida para 14 para souragniens nativos. Encontrar uma planta madura do Pai da Decomposição requer uma Teste de Conhecimento da Natureza (CD 25).

Depois que um vegetal Pai da Decomposição amadurece, ele não requer nutrição, umidade ou luz solar para permanecer ‘fresco’. Mesmo assim, a planta ainda está viva; colocar o Pai da Decomposição em suas condições favoráveis faz com que ele brote caule e raízes, potencialmente gerando outros corpos frutíferos. Rumores locais em Souragne dizem que o Pai da Decomposição é a planta preferida dos mortos. A verdade não está tão longe da superstição, já que a forma em pó do Pai da Decomposição maduro pode ser usada para criar formas mais poderosas de mortos-vivos corpóreos.

Com um teste de Profissão (herbalista) (CD 20) a planta pode ser transformada em pó. A ingestão deste pó afeta imediatamente a vítima, que deve fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 23) ou ficará paralisada. Vítimas paralisadas parecem mortas, porém, se deixadas sozinhas, a vítima se recuperará dentro de 2d4 semanas. Enquanto paralisada, a vítima não precisa de ar, água ou comida para se manter viva. Na maioria dos casos, o indivíduo acorda preso em um caixão, apenas para morrer sufocado.

Um personagem que tenta ressuscitar indivíduos que morreram da maneira acima é capaz de criá-los como se estivessem dois níveis de conjurador acima do normal (permitindo assim que um número maior de Dados de Vida de criaturas sejam controlados). Esses mortos corpóreos que foram ‘mortos’ pelo Pai da Decomposição recebem um bônus de +2 em sua resistência a expulsão. No entanto, se esses mortos-vivos corpóreos ingerirem pelo menos uma colher de sopa de sal, seus pontos de vida serão reduzidos a zero e eles voltarão a estar mortos. O corpo não pode ser ressuscitado ou revivido depois disso.

de cobras e outros predadores, e também de uma espécie rara de sapo conhecida como “Sapo Dardo Venenoso”. Estes anfíbios são tão mortais, disse o nosso guia, que mesmo tocar na sua pele de cores vivas pode causar doença ou morte. Por causa disso, os moradores locais evitam as Fontes dos Sapos, preferindo outros métodos de coleta de água.

Mover-se através do pântano é uma provação difícil. O pântano é uma enorme pista de obstáculos cheia de árvores, troncos caídos, arbustos grossos, lama escorregadia e pequenos riachos. Através deste labirinto emaranhado, até as rotas mais curtas se transformam em trilhas longas e tortuosas. A navegação no labirinto pantanoso é praticamente impossível. A maioria dos lagos maiores é coberta por grandes folhas verdes de nenúfares. Este tapete vegetal é muitas vezes muito espesso tornando as viagens de barco cansativas e duas vezes mais longas.

Embora lentas e difíceis de manobrar, as jangadas preservam a energia do viajante e muitas vezes ultrapassam todos os caminhantes, exceto os mais experientes. Alguns moradores locais empregam uma embarcação ainda mais impressionante, conhecida como “canoa”. Esses barcos são embarcações longas e elegantes, feitas de troncos escavados. Os camponeses nativos apreciam estes barcos pela sua leveza: dois homens podem carregar um barco ou um único homem pode arrastá-lo. Esta combinação engenhosa permite que os viajantes se movam sobre a água e pousem com grande facilidade. A aristocracia local evita todas as formas de embarcações nativas e prefere usar os barcos a remo mais familiares. Embora essas embarcações sejam muito mais pesadas, elas são robustas e podem transportar grandes cargas com relativa facilidade.

O solo é, na melhor das hipóteses, lamacento ou coberto com água cor de chá. Fitas lânguidas de névoa flutuam lentamente pelo chão. Essa névoa costuma ser muito espessa e chega até as copas das árvores. Aqui e ali, algumas ilhas arenosas ou rochosas no pântano têm solo sólido. Diz-se que a maioria é habitada por criaturas sobrenaturais, o maligno voodan ou os infames boccoru. Pessoalmente, nunca vi nenhum deles em numerosas expedições nos pântanos.

Espaçados por todo o pântano estão uma variedade de perigos naturais. Turfeiras e areia movediça são comuns em solos alagados. Esses perigos letais são quase indistinguíveis do ambiente local, atraindo até mesmo os exploradores experientes para o



perigo. Viajantes desavisados raramente suspeitam do perigo até que já tenham caminhado profundamente no centro do lamaçal sugador. A experiência mostrou que estes pântanos preservam as suas vítimas deixando um corpo intacto durante décadas, e talvez até séculos. A superstição local sustenta que tais pântanos prendem não apenas o corpo, mas também a alma de suas vítimas. Diz-se que se um corpo fosse libertado do pântano, surgiria como uma criatura horrível para aterrorizar os vivos. Mais pesquisas são recomendadas para determinar a veracidade dessas afirmações.

Os igarapés lamacentos do pântano às vezes prendem o processo natural de decomposição sob uma espessa camada de lama ou turfa. A matéria em decomposição cria um miasma, chamado “gás do pântano”, que fermenta sob sua cobertura, tornando-se uma nuvem fedorenta de vapores nocivos. Caso a cobertura de lama ou turfa seja perturbada, esta nuvem escapará, poluindo a área até se dispersar. Sob certas condições, estes gases emergem por vezes em concentrações tão espessas que expulsão todo o ar respirável ao nível do solo, deixando uma área sufocada por uma nuvem de vapores horríveis. Ainda mais perigoso, estes gases são conhecidos por serem altamente inflamáveis. Ao escaparem, caso os gases sejam inflamados, poderão explodir com a força de até um pequeno barril de pólvora. Felizmente, tal força para uma explosão de gás raramente é vista.

Muitos animais vivem na Maison d'Sablet, dos quais o infame crocodilo faminto é o rei. Pode-se apenas ver seus olhos sobre a água, então os viajantes aprendem rapidamente a evitá-los. Embora o crocodilo médio tenha cerca de 1,8 a 2,10 metros, alguns crocodilos maiores podem ter mais de 3 metros. Às vezes, esses animais ferozes nem hesitam em tentar entrar em um barco de fundo chato se surgir a oportunidade. Quase virei uma vez com a surpresa de ter dois desses répteis tentando entrar pelo mesmo lado, inclinando meu barco perigosamente para o lado deles. Felizmente, o barulho da minha pistola os afugentou.

Outros animais comumente encontrados nos pântanos são guaxinins, gambás, sapos, tartarugas com nariz de pá, pequenos lagartos e cobras d'água (normalmente venenosas). O nível de veneno dessas cobras está dentro das normas para esse tipo de cobra, tornando-as uma fonte útil de veneno. Há rumores de que ursos negros solitários e cães selvagens foram vistos.



Na água, o pântano é o lar de sanguessugas, enguias espinhosas (e provavelmente venenosas), lúcius e bagres. As margens acolhem numerosos tipos de camarões e lagostins, considerados uma iguaria pelos souragniens. E com razão, eu acho. Rumores falam de monstruosos bagres marrons com grandes olhos mortos semelhantes aos humanos e barbatanas afiadas e venenosas. De 1,80 a 2,10 metros de comprimento, seu peso costuma ultrapassar 90 quilos! Suas bocas famintas são largas e afiadas o suficiente para decepar o pé de um homem e famintas o suficiente para comer quase qualquer coisa, viva, morta ou pútrida. Estou pensando em pescar um desses monstros do pântano algum dia, já que sua carne é supostamente uma delícia quando marinada em limão e cozida em fogo de carvão.

No ar, pássaros de todos os tamanhos partilham as copas das árvores: desde o pequeno pardal até às pombas e flautistas, falcões e águias-pescadoras, e aves ainda maiores, como a coruja comum, a garça e a cegonha e o ocasional pelicano (mais perto do Mar Obscuro).

À noite, morcegos de todos os tamanhos são vistos ao luar atacando insetos. Infelizmente, a caça nem sempre está restrita a eles. Vários dos morcegos maiores caçam qualquer criatura viva pelo seu sangue: estes são os infames morcegos vampiros souragniens. Cada animal não é difícil de destruir, disse-me certa vez um guia do pântano, mas um exame deles é outra bem diferente.

O pântano souragnien é um paraíso para os insetos: mosquitos e moscas, carrapatos, grilos, cigarras, libélulas coloridas e escaravelhos. Achei o zumbido deles ao entardecer surpreendentemente barulhento e cobre a aproximação de animais maiores caçando no escuro.





### Possibilidade Medonha:

#### Arrebatamento de Répteis

No pântano mais a oeste, há uma pequena tribo de répteis que se assemelha a crocodilos humanoides com mais de um metro de altura. Essas criaturas, chamadas Merrshaulki, realizam rituais e cantos estranhos e possuem a habilidade sobrenatural de hipnotizar os crocodilos naturais do pântano (veja Apêndice do DM).



os Animais, conforme detalhado no Capítulo Cinco do **Ravenloft Player's Handbook**.

Uma vez um trabalhador de plantação, Sandover tropeçou nos homens répteis conduzindo um ritual no pântano. Isso tocou uma corda espiritual profunda dentro dele que o transformou em um homem-crocodilo amaldiçoado de tamanho enorme. Sandover abraçou sua transformação, tornando-se o sumo sacerdote dos Merrshaulki.

Sua história completa está detalhada em "Children of the Night: Werebeasts".

O povo réptil é liderado pelo que eles acreditam ser um avatar de seu deus, um souragnien chamado Sandover (Humano Homem-Crocodilo Amaldiçoado [veja *Lost Empires of Faerun*, p 181] Clérigo 7 com acesso aos domínios do Mal e das Plantas; NM). Sandover também possui o poder ampliado de Comandar

O pântano também é o lar da mortal aranha viúva negra. Esta aranha é frequentemente usada pelos voodan em suas cerimônias ou na preparação de poções. Consegui algumas delas vivas, num viveiro. Pode ser útil caso precisemos nos livrar de alguém.

A maioria destes habitantes dos pântanos não sai desta área para se aventurar longe em terreno sólido. No meio da Maison d'Sablet, um lago maior tem cerca de um quilômetro de largura. A superfície do Lago Noir está repleta de nenúfares e algas. Muitos sapos e insetos habitam esta vegetação, com ocasionais garças se alimentando (e os crocodilos se alimentando desta última, é claro). O deslocamento de barco neste corpo d'água é lento, por causa do espesso tapete de algas. O nome deste lago vem de uma amora silvestre enegrecida produzida por uma planta que cresce ao redor das algas. Os frutos se desprendem e flutuam duas vezes por ano, fazendo com que a superfície da água pareça preta. Esta "baga lac noir" é muito amarga e é frequentemente usada na medicina popular.

Ao redor do lago há várias ilhas mais firmes do que grande parte do resto do pântano. Lendas têm o hábito de se formar em torno desses habitantes locais e descrevi algumas abaixo.

Uma pequena ilha de terra sólida é encontrada no meio do Lago Noir, e rumores dizem que esta ilha arenosa é o lar do loa, o povo do Pântano, uma criatura feérica dríade considerada benevolente (veja o Apêndice do DM). Muitos tentaram alcançá-la, mas nunca conseguiram colocar os olhos nela. Passei perto desta ilha algumas vezes e nunca a vi nem qualquer sinal de casa de qualquer tipo. Parece que a Donzela do Pântano é um ser tímido, que só se mostra quando quer.

No lado oriental do Lago Noir, perto da fronteira terrestre, existe uma ilha peculiar no pântano. Este pequeno pedaço de terra é completamente desprovido de vegetação, exceto um enorme salgueiro de casca preta e aparência cruel. O lugar é bem conhecido pela maioria dos souragniens, que apelidaram a ilha de "O Salgueiro Negro". As lendas dizem que antigamente existia uma plantação neste local, antes que o pântano corroesse suas terras. Propriedade de um perverso lorde, Nazaris Verret, que matou uma criada que ele engravidou debaixo desta árvore por medo de perder seu status se soubessem que ele tinha um caso com seu inferior. Assombrado pelo remorso e se enforcou. Os souragniens dizem que o pântano engoliu a plantação em menos



de um ano. As ruínas inundadas das plantações ainda são visíveis. Passei perto desta ilha uma vez, mas não andei nela porque suspeito que seja mal-assombrada. Sussurra-se que muitos voodan malignos visitam a ilha em busca de poderes supostamente aumentados, e que raios atingem esta árvore com uma frequência estranha.

Outro pedaço semelhante de terra sólida é o covil de um poderoso recluso: o voodan conhecido como Osso de Galinha (Chickenbone). Este velho pequeno e frágil vive em um barraco feito de cana-de-açúcar, bambu e junco em uma ilha perto de Lago Noir. Diz-se que aqueles que desejam conhecer este quase lendário feiticeiro têm que ir a um determinado lugar perto da fronteira da Maison d'Sablet, onde encontrarão uma jangada de aparência frágil que magicamente chegará sozinha à ilha de Osso de Galinha. Também se sussurra que este velho é um mestre voodan e pode ajudar qualquer pessoa (dizem que ele até conheceu o Senhor dos Mortos), mas por um preço. Os souragniens com quem conversamos nos alertaram que o Osso de Galinha costuma pedir uma tarefa específica, ou uma coisa peculiar, no estilo de um item pessoal que você está vestindo (lenço, camisa, etc.) ou uma parte estranha do corpo (cabelo, sobrancelhas, sangue).

Não querendo chamar sua atenção indevida, pedimos a todos os membros da fraternidade que o evitassem ou qualquer Voodan de reputação mais sombria.

A parte mais ocidental do pântano, principalmente a área a oeste do Lago Noir, raramente é visitada pelos souragniens. Muito poucos humanos vivem lá, se houver, e rumores de criaturas estranhas e cruéis são contados: crocodilos e outros humanoides reptilianos, templos secretos de voodan malignos, cidades semi-afundadas de zumbis, monstros do pântano, etc. Há rumores de que a Maison d'Sablet possui uma impressionante pirâmide feita de pedra.

Acredito que algum dia deveríamos explorar este lugar, mas nenhum guia quis nos trazer nesta área.

### Gancho de Aventura - Salgueiro Negro

Esta ilha é assombrada por Marguerite, o fantasma da criada. Para obter mais informações sobre esse Sorvedouro do Mal, consulte o **Ravenloft Dungeon Master Guide**, página 98.

### Gancho de Aventura - Osso de Galinha

Osso de Galinha (Chickenbone) (ou alternativamente "Patte de Poulet", como visto nos livros franceses de Ravenloft) é um dos voodan mais poderosos e influentes (o livro da 3ª ed. **Dark Tales & Disturbing Legends** detalha a classe voodan).

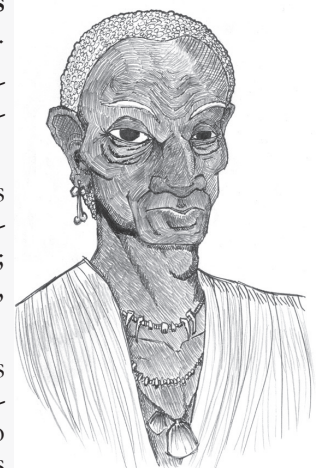
O nível voodan sugerido para Osso de Galinha é 14º.

Estatísticas básicas sugeridas: 14d8 (63 pontos de vida), LN, ND 10; For 13, Des 16, Con 10, Int 16, Sab 17, Car 14

Sua lista de talentos deve incluir: Ossos Dançantes (ver Apêndice do DM), Preparar Poções Maiores (**Dark Tales & Disturbing Legends**) e outros talentos do tipo preparação de poções e talentos alquímicos (**Van Richten's Arsenal**).

Como pagamento por seus serviços, ele exige posteriormente que seus clientes prestem um serviço para ele. A natureza deste serviço só é conhecida quando Osso de Galinha cumpre sua parte no acordo. Na maioria das vezes, diz-se que estes serviços ou pagamentos são pequenos e feitos em pouco tempo. O que é mais preocupante é que, em certas ocasiões, a tarefa é muito demorada e até perigosa.

Para obter mais informações sobre este personagem, consulte o Apêndice de Monstros no **Ravenloft MC2: Children of the Night** da 2ª edição.





## Souragne Oriental

A área oriental tem terreno mais alto que o pântano vizinho. Ainda assim, estranhas inundações de água nesta área ainda acontecem uma vez a cada três anos, devido à subida da água no pântano simultaneamente com o Mar Obscuro, ou pelo menos foi o que me disseram. O nível da água cobre a terra por uma manta de água de alguns metros. Depois de um ou dois dias, tudo volta ao normal. Após inundações perto das fronteiras do pântano, os souragniens ficam atentos aos crocodilos famintos que vagaram para a terra principal e foram capturados lá quando a água baixou. Pessoalmente, culpo o lençol freático elevado e a falta de absorção do solo por estas inundações.

Ah, preciso mencionar rapidamente que a água das poucas fontes ou poços costuma estar contaminada e pode deixar as pessoas doentes. Os souragniens coletam água da chuva para consumo. Um estrangeiro pode perceber que todas as casas possuem calhas coletoras de água no telhado, levando a água da chuva para os barris.

Esta seção oriental mais seca de Souragne é onde se encontra a maioria dos habitantes do domínio.

A parte “civilizada” de Souragne – ou assim os senhores gostam de pensar – tem alguns assentamentos ligados por uma estrada poeirenta chamada Chemin Les Tristepas. Esta estrada é difícil de percorrer quando choveu rapidamente, tornando-se desagradavelmente lamacenta, atrasando expedições e duplicando o tempo de viagem.

## Maison de la Détresse

A parte sul dos pântanos está repleta de áreas de areia movediça escondidas e particularmente traiçoeiras. Nesta região existe uma plantação solitária. Esta vasta plantação é o suposto lar do Senhor dos Mortos. Poucos souragniens se aproximariam conscientemente e, novamente, nenhum guia estava disposto a nos levar até lá. Eles nos encaminharam para Osso de Galinha, que dizem ser capaz de nos levar até lá. No entanto, seu preço era algo que não estávamos dispostos a pagar.

Foi aqui que aprendi que a vidência na Maison d’Sablet é particularmente difícil. Depois de não conseguir um guia, desejei ver a Maison de la Détresse, mas tudo o que consegui ver foi neblina! Mesmo quando tentei olhar nos pântanos ou na área da Maison de la Détresse, apenas as Brumas. Que a magia seja arruinada desta forma me frustra e nega uma fonte de informação geralmente boa.

### Vidência na Maison d’Sablet

Deve-se notar que magias de vidência e poderes semelhantes funcionam com grande dificuldade na Maison d’Sablet. O usuário desses poderes tem que fazer uma CD 30 baseada em Vontade para poder usar com sucesso essas magias direcionados aos pântanos.

O Senhor dos Mortos sabe quando tais tentativas de vidência têm como alvo a Maison de la Détresse (Vontade CD 20 para saber que a Maison d’Sablet está sendo vigiada e CD 30 para saber a identidade do culpado).

## Les Tristepas

*“Você tem razão, senhor; é vraiment très dommage (realmente uma pena) que uma das maiores conquistas de Souragne - a magnífica estrada que atravessa a ilha - tenha ganhado um nome tão deprimente como os passos tristes. Isso meio que vai contra a natureza orgulhosa do povo de Souragne, não?”*

*“Se você está sentado aqui em Marais d’Tarascon me fazendo todas essas perguntas, então você viu como a estrada é magnífica, quanto esforço foi necessário para construí-la. Com todo o calor, os insetos, a lama e o clima chuvoso... sem mencionar os jumbies que poderiam rastejar para fora do pântano próximo no meio da noite. No dia em que foi concluída pela primeira vez, Les Tristepas*





era um espetáculo para ser visto. Um passeio tranquilo, lajes e cascalho foram colocados na maior parte de sua extensão, embora na época em que a expansão da estrada para Thibaut começou, parece que eles se assentaram em tábuas de madeira para escorar trechos que eram mais propensos a inundações durante chuvas fortes. Marais d'Tarascon, cada vez que um pequeno riacho cortava a estrada, uma bela ponte de pedra suavemente arqueada era construída, as laterais esculpidas com todos os tipos de criaturas lendárias. E há dez dessas pontes entre as duas cidades... Isso precisa ser feito, não é? As fileiras de salgueiros imponentes que flanqueavam a estrada em toda a sua extensão eram impressionantes, assim como as lanternas a óleo que a iluminavam em intervalos regulares ao longo de sua extensão. Até os cruzamentos mais insignificantes estavam marcados com uma placa bonita. Essa estrada fez de Souragne um grande país.

“Os escravos que construíram a estrada apelidaram-na de Les Tristespas por causa de todo o sangue, suor e lágrimas que encharcaram as pedras com as quais foi construída. Centenas de homens, mulheres e crianças morreram durante a sua construção devido a espancamentos, fome, exposição, ou exaustão. Eles marcharam até a morte. Meus próprios ancestrais morreram para construir esta estrada. C'est triste, non? Mas acho que foi necessário... alguém teve que construí-la, certo?”

“Os ricos já tiveram um nome diferente e mais orgulhoso para a estrada... mas ninguém se lembra dele. Agora até os nobres a chamam de les Tristespas. Acho que isso os lembra que, apesar de todas as suas grandes ambições, a maioria ainda só pode ir de um lado desta ilha até o outro extremo e não muito mais longe no grande mundo. Caminhar por essa estrada sempre me faz pensar sobre o que é e o que poderia ter sido, e o que talvez nunca será... e talvez seja o mesmo para os ricos. Hoje em dia, uma viagem pela estrada parece desenterrar arrependimentos, convidar

os salgueiros a sussurrar coisas infelizes ao ouvido, talvez porque a estrada em si já não faça jus ao que poderia ter sido... ainda é bonita, mas lajes quebradas não foram substituídas, alguns trechos estão irregulares, nem sempre há óleo nas lanternas, placas caíram, as criaturas esculpidas nas pontes parecem desgastadas e desbotadas, e as árvores... as árvores parecem tristes. As pessoas têm medo de viajar pela estrada à noite; dizem que você pode ouvir aqueles que a construíram chorando na escuridão, andando atrás dos viajantes, apenas fora da vista.

“De qualquer forma, duvido que alguém volte a construir uma estrada tão grande, em qualquer país, e aqui está ela em Souragne ... pas mal, hein? E se você tentar me dizer que as estradas em Dementlieu ou Richemulot são mais espetaculares, eu direi que você está cheio disso, senhor...”

~ de uma entrevista com Arnaud d'Lute, construtor naval em Port d'Elhour





As áreas mais secas são cobertas por florestas leves, principalmente carvalhos e ciprestes, com ocasionais acajus. Perto dos pântanos, a floresta é mais densa. No entanto, as árvores são mais raras perto dos poucos assentamentos importantes. Entendo que uma árvore é considerada um potencial saco de carvão pelos pobres. Eles usam isso para cozinhar.

Nessas áreas desmatadas crescem gramíneas altas. Essa vegetação alta e acinzentada pode atingir até um metro ou mais de altura e ondula com o vento. Estas ervas compridas escondem pequenos lagos e pequenas cobras (venenosas, claro).

Outros animais encontrados nas regiões mais secas são porcos selvagens, coelhos, algumas raposas, alguns cavalos selvagens e pequenos felinos do tamanho de lincês. Também é infestado de mosquitos quando o vento sopra do pântano. Disseram-me que mais de uma pessoa se tornou Perdida por causa de incessantes picadas de mosquito e zumbidos.

O primeiro lugar que encontraremos ao chegar a Souragne é a cidade de Port d'Elhour, onde provavelmente o seu barco atracará.

## Port d'Elhour

**Port d'Elhour (Vila Pequena):** Convencional; Tend. N; NC 8; Limite de 800 PO; Ativos 50.000 PO; População 1.200 (incluindo um raio de alguns quilômetros); Isolado (humanos 99%, outros 1%)

Port d'Elhour é a maior cidade de Souragne, localizada dentro da Baía de Elhour. Os insulares dizem que a cidade de Port d'Elhour recebeu o nome há séculos devido ao primeiro barco que ali atracou, o Elhour. Outros dizem que Elhour é na verdade o nome do primeiro senhor desta terra, mas não conseguiram apontar nenhuma sepultura em Souragne com este nome esquecido.

Muitos cais de madeira escorregadios são encontrados ao longo do porto, cada um abrigando pequenos barcos de pesca. Muitos outros barcos são vistos nas praias lamacentas ao redor da baía, perto de Velho Caminho do Cipreste. À primeira vista, descobri que muitos dos habitantes de Port d'Elhour sobrevivem principalmente da pesca, mas a maioria parece queimada pelo sol, exausta e faminta. Não creio que o mar seja generoso, a julgar

pela pesca diária, mas pelo menos essas pessoas estão livres do trabalho nas plantações.

A cidade é muito barulhenta, especialmente depois do horário de pico do sol, onde há mais sono. Menos trabalho tende a significar mais conversa. Os souragniens são um povo incomumente barulhento, seja feliz, triste ou zangado. Muitos burros barulhentos também aumentam o barulho da rua.

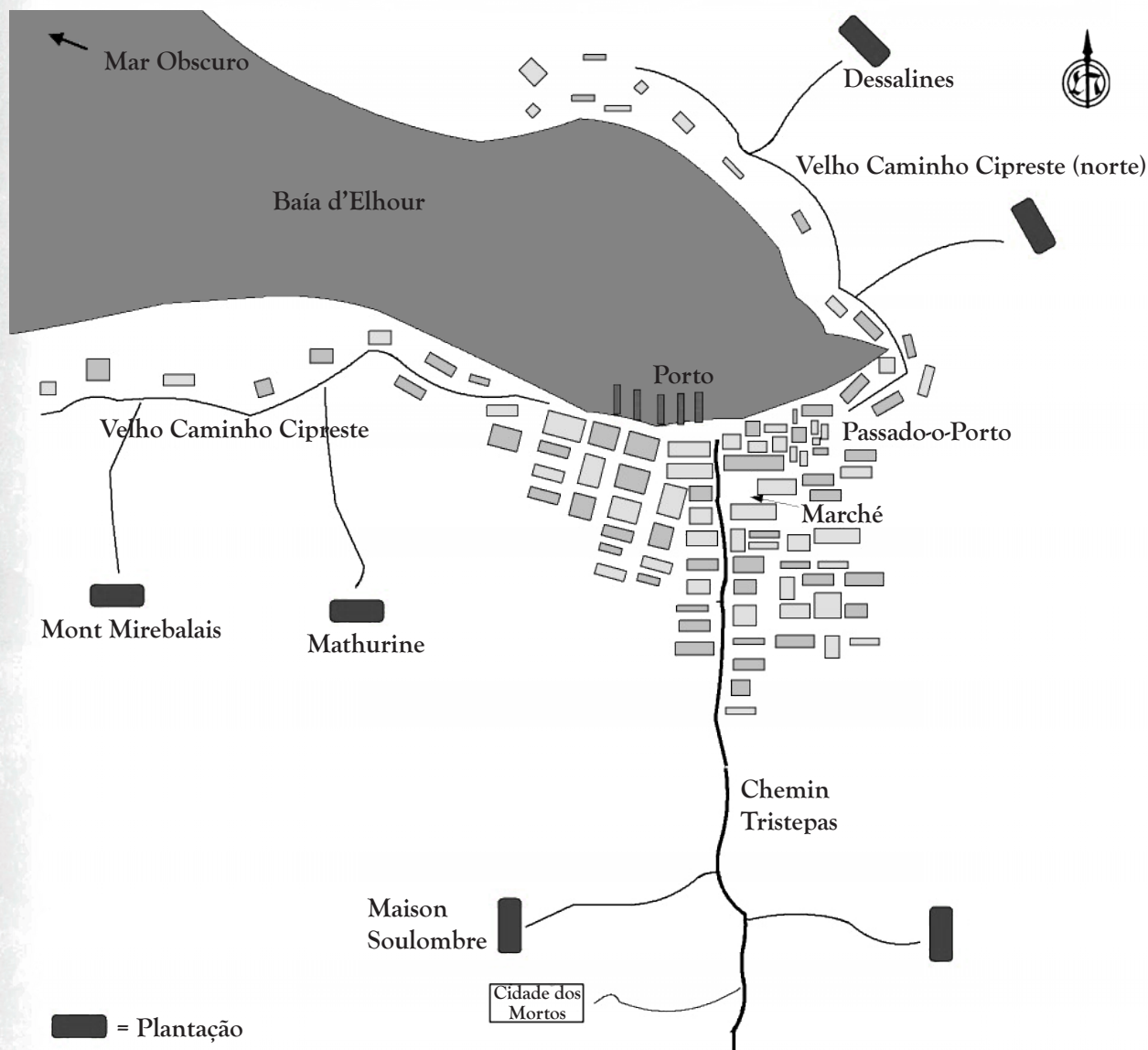
Deixei as seguintes primeiras impressões da população souragnien em Port d'Elhour. Em primeiro lugar, as mulheres de Souragne trabalham arduamente e, surpreendentemente, são muitas vezes independentes dos homens nas suas atividades cotidianas. Na verdade, uma mulher com filhos muitas vezes fica sem um homem morando em casa. Em segundo lugar, na rua há muito poucos souragniens idosos. A vida aqui é difícil e as pessoas aqui morrem cedo. Muitos deles ficam aleijados e ganham algumas moedas sendo mendigos. Na verdade, não há nada próximo de uma classe média: ou você é um seigneur (senhor) ou é pobre, e a diferença de status é inconfundível. Por último, todos os souragniens sempre usam algo na cabeça, exceto à noite. Não é para estar na moda, mas para se proteger do sol – geralmente um chapéu ou um lenço.

A maioria das casas de Port d'Elhour são adornadas com pinturas ou gravuras em pedra. A maioria deles representa serpentes, crocodilos ou outros animais do pântano, ou temas necromânticos: esqueletos dançantes, esqueletos fazendo música, véné (veja Relatório Três: Religião) ou o sempre presente desenho do Senhor dos Mortos com muitas variantes. Para nós da Fraternidade, esses desenhos necromânticos profanos são muitas vezes lembranças da razão pela qual deixamos nossa amada Mansão em Richemulot...

Há casas vagas em Port d'Elhour. Às vezes ocupada por um tempo por pessoas pobres ou de fora. Outras casas foram queimadas em proporções diversas.

Existem três partes nesta pequena cidade, mais ou menos dispostas em semicírculos concêntricos ao redor do porto.





## O Porto

O porto é uma zona suja, fedorenta de restos de peixe deixados a apodrecer ao sol. Às vezes, o cheiro é tão forte que pode fazer com que estrangeiros se sintam mal. Este miasma não parece incomodar a população local e é bastante animado, especialmente quando chega um barco mercante estrangeiro para transportar mercadorias. Quando um barco desse tipo está no cais, muitos pescadores trocam seu trabalho árduo habitual para oferecer seus serviços como estivadores. Parece que o salário é melhor, mas acredito que souragniens gostam de estar entre os primeiros a aprender com os recém-chegados e

a descobrir as possibilidades que eles trazem para melhorar suas vidas.

Para esconder as mercadorias dos ladrões (e do mau tempo), a frente da baía é composta principalmente por armazéns de pedra ou tijolo, alugados ou propriedade dos senhores para o seu comércio com outros domínios. Cada seigneur é responsável pela segurança de suas mercadorias, e os bens comerciais mais valiosos são vigiados por guardas contratados.

Os pescadores também descarregam aqui o seu pescado, deixando o lixo lá e o excedente vendido no "marché", a praça do mercado.



## Passado-o-Porto

A leste da cidade há uma favela chamada “passado-o-porto”. Este é um lugar perigoso; a maioria das pessoas aqui carrega uma arma, mesmo que seja apenas de passagem. Cuidado com os bolsos e não saia sozinho à noite, especialmente se parecer que você tem uma algibeira pesada. É nesta área que muitas pessoas da classe trabalhadora gastam os seus escassos salários, esquecendo por um tempo as suas vidas pobres. Brigas e outras violências são frequentes após o anoitecer. Os homens andam com roupas desbotadas e expressões de tristeza enquanto as mulheres da rua usam maquiagem colorida como se quisessem esconder alguma coisa.

Muitos estabelecimentos oferecem prostituição, jogos de azar e bebidas alcoólicas baratas, e muitas vezes todos os três. Muitos dos bares e casas de jogos nem sequer têm nome. As brigas de galos são os eventos de jogo mais frequentes. A animação desses jogos é interessante de se ver, pois toda a cidade parece estar assistindo e apostando. Até vi alguns senhores com seus guardas, disfarçados, é claro. Neste bairro tudo tem um preço, até a vida humana.

### **Dossibilidade Medonha: Netos de Nanaea**

Os Netos de Nanaea (veja a história do Senhor dos Mortos) são senhores do crime em Port d’Elhour, controlando a maioria dos estabelecimentos, os vícios dos patronos das classes mais baixas. Jessica de Nanaea (Lad6) possui muitos estabelecimentos (muitas vezes uma mistura de uma taverna decadente, com uma casa de jogos e possivelmente um bordel), enquanto Antoine de Nanaea (Gue6/Lad4) controla implacavelmente o crime nas ruas e os esquemas de proteção.

Eles reforçam a proteção da área de Passado-o-Porto com seus bandidos. Os corpos dos infratores são descartados no pântano - quando não são jogados ainda vivos.

Ambos moram em uma mansão dentro de Port d’Elhour. Eles são secretamente informantes do Senhor dos Mortos. Às vezes, por um preço, eles podem contar a história completa do Senhor dos Mortos (eles estão entre os poucos que sabem seu nome verdadeiro).

As casas baratas são feitas de tijolos com uma mistura de lama e musgo do pântano como argamassa. Estes edifícios estão em mau estado e muitas destas casas nem sequer têm porta! Esta parte da cidade é particularmente quente e a maioria das casas tem ganchos nos cantos onde lonas (muitas vezes reutilizadas velas de barco) são penduradas sobre a rua empoeirada para se proteger e dar uma sensação de privacidade.

As ruas de Passado-o-Porto são estreitas, cheias de lixo e muito empoeiradas ou, após a chuva, desagradavelmente lamacentas. Infelizmente, descobri muitas famílias pobres que vivem entre a ralé e que crianças mendicantes são frequentemente vistas agarradas a pessoas ricas ou de aparência estranha.

Uma pousada pequena e barulhenta está localizada aqui, o ‘Gato e Rato’ muito sujo (a qualidade do quarto é suja e medíocre e sem comida). O pequeno ‘Homem Sorridente’ (comida e acomodações ruins) é aquele que apenas os bandidos mais endurecidos visitariam depois de escurecer. A cerca residente comprará bens roubados ou duvidosos por um quarto a um quinto do preço, sem fazer perguntas. Muitas outras pousadas decadentes existem, mas não têm nome ou placa.

Le Coq Noir (O Galo Negro) é a maior casa de jogos da região; está localizado no extremo norte de Passado-o-Porto, perto do Marché. Esta casa de jogo, onde quase todas as noites se realiza um jogo de cartas de apostas altas até altas horas da madrugada, é menos perigosa e frequentada por muitos seigneurs, locais abastados e estrangeiros. Este “hotel” é, de fato, o ponto mais alto das salas de jogo e da casa fechada de Port d’Elhour. Companhia da mais alta qualidade pode ser comprada com bastante ouro e as chances de encontrar a bolsa leve depois de uma noite de prazer são mínimas, pois a “dona da casa” Sra. Larouche, dirige um estabelecimento muito rigoroso.

## A Cidade Propriamente Dita

Fora do porto e da favela adjacente, a cidade é mais bonita e as ruas mais largas. Muitas das casas mais pobres também são feitas de tijolos brutos, mas estão em melhor estado de conservação do que as das favelas. Os melhores edifícios são feitos de pedra ou tijolo e têm dois ou três andares.





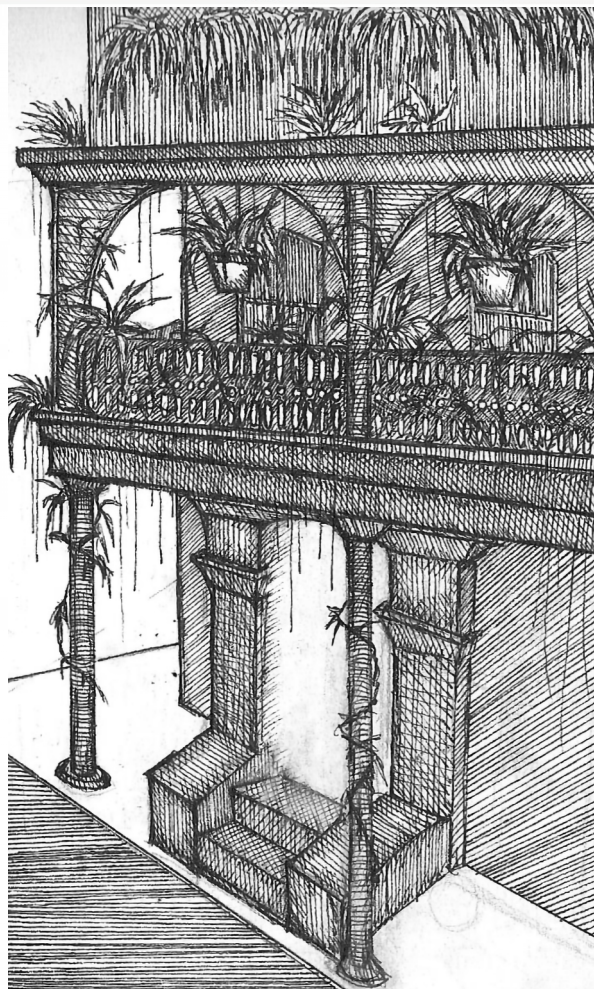
Normalmente, uma grande varanda sobre postes de madeira pende sobre a rua e cercas de ferro trabalhadas com motivos vegetalistas dividem os terrenos. Algumas casas também têm ornamentações de madeira de gengibre, mas muitas vezes precisam ser pintadas, se você me perguntar.

Embora a história de Souragne fale de glória e riqueza, acho que a maioria dos edifícios mostra apenas um pálido reflexo de como a cidade provavelmente era naqueles dias melhores. Se você andar em Port d'Elhour hoje você descobrirá que a maioria dos edifícios está em um estado lamentável e sem reformas. Ainda assim, esta é a melhor parte da cidade onde vivem muitos comerciantes e artesãos qualificados.

O prefeito Bernard Foquelaine mora em uma mansão bem cuidada nos arredores da cidade. Um muro cerca esta pequena propriedade deste político aracnídeo.

A melhor taberna da cidade é a 'O Navio Negro' (a comida e as acomodações são excelentes, mas este estabelecimento está muitas vezes totalmente ocupado: tem apenas quatro quartos). O Navio Negro é definitivamente a taverna preferida dos viajantes mais abastados, pois os quartos são seguros e luxuosos. Os móveis têm um tema náutico com muita madeira polida e latão. Madame Dreyfuss, viúva de um capitão aposentado e suposto contrabandista, administra a hospedaria. A segurança do estabelecimento é boa como a Sra. Dreyfuss empregou alguns dos oficiais e tripulantes mais leais de seu marido em seus anos de declínio. Clientes turbulentos podem se surpreender ao ver suas armas arrancadas de suas mãos com o brilho de um cutelo por um guarda de cabelos grisalhos.

A antiga 'Pousada Duas Lebres' é um pequeno albergue agradável e aconchegante, geralmente com músicos tocando em um canto (a qualidade do quarto é média, mas não há comida. Eles servem bebidas). Seu nome vem de um famoso conto de souragnien sobre duas lebres: Longhears, o esperto que sempre ajuda Bouki, aquele que sempre se mete em encrencas. Parece que eles tiveram dificuldade em conseguir um cozinheiro estável nos últimos anos, então, no momento, a cozinha está fechada. Os mais fofos afirmam que o lugar está amaldiçoado.



Um local mais sórdido é o 'Reprendendo Jay' (a qualidade do quarto é média e, novamente, não há comida. Bebidas, é claro, são servidas), mas é um bom lugar para ouvir rumores. É propriedade de um homem de má reputação, um certo Antoine de Nanaea.

Também na cidade está a capela Ezra de Notre-Dame-des-Brumes, localizada na Chemin Tristes-pas, perto do Marché. É presidida pelo Père Étienne Lefebvre (veja Relatório Três: Religião, sobre a senhora deputada Kingsley).

Três outros marcos notórios são encontrados neste bairro: um salão de dança onde muitos souragniens vêm para dançar e beber (um armazém convertido e onde às vezes é exibida ópera), o quartel da milícia e a praça do mercado chamada "Le Marché". Devo dizer que o ambiente do salão de dança é contagiante e até fiquei tentado a experimentar as danças locais. Felizmente para os presentes, Gabrek me lembrou dos meus dois pés esquerdos.



## Le Marché (O Mercado)

A maioria das pessoas em Port d'Elhour depende da pesca, mas, como escrevi antes, é uma atividade apenas de subsistência. O escasso excedente de peixe é vendido aqui no mercado - principalmente por mulheres que compram ou trocam por vegetais e carne vendidos nas plantações.

O mercado ("le Marché") é simplesmente uma praça aberta na cidade com lajes de pedra irregulares onde as pessoas vendem os seus produtos, na maioria das vezes sobre uma simples tela no chão. É ladeado por pequenas montras permanentes.

Alimentos prontos para consumo, preparados na rua, também são encontrados neste mercado. Muito pode ser encontrado barato, sendo o principal alimento o arroz, a banana e o feijão, com carne de porco, lagosta ou camarão. Às vezes é oferecido carneiro das plantações ou crocodilo do pântano. Os souragniens não comem doces nas refeições: não é do seu gosto e a maioria não tem dinheiro para isso. Tenha cuidado, a comida costuma ser apimentada para a maioria dos estrangeiros, mas como a maioria das pousadas não oferece comida, os estrangeiros precisam vir aqui todos os dias para se alimentar.

Um poço seco ocupa o centro da praça. Tem uma escultura de peixes liderada por uma sedutora criatura metade mulher e metade peixe. Disseram-me que este poço está seco há muito tempo. É uma estranheza, pois todos os outros poços da terra fi-



caram poluídos antes de terem a oportunidade de secar.

Uma característica interessante do Le Marché é o grande número de artesãos qualificados que aqui exercem seu ofício e o mercado medicinal. Os artesãos vendem a maior parte do que as pessoas precisam, principalmente roupas e ferramentas, mas outros são especializados em produtos vendidos a marinheiros de terras estrangeiras. Vários deles são artistas: pintores que fazem trabalhos rudimentares mas coloridos com paisagens ensolaradas, ou as sempre presentes representações de loas. Todos podem ser contratados para fazer pintura de parede.

Um desses artesãos conhecidos é Jacque Faisique das Joias de Jacque (Esp 4, Fir sangrento). Suas criações começam a ser conhecidas nos círculos da moda de Dementlieu. Sua loja é pequena e sempre fica um cheiro de incenso.

Para os estrangeiros, o mais interessante do Marché são os já mencionados balcões de remédios, muitas vezes localizados nas lojas permanentes ao redor da praça. A maioria são, à primeira vista, charlatães baratos que prometem feitos surpreendentes com sua parafernália medicinal. Consegui comprar um lindo colar feito de raízes, miçangas e penas - para proteção contra zumbis. Uso-o todos os dias, pelo valor estético e nem por um segundo porque acreditei nas suas propriedades mágicas. Se você perguntar por aí, vários dos velhos e mulheres de aparência severa que vendem seus produtos aqui são conhecidos por serem voodans benevolentes. Suas lojas estão cheias de vidros soprados de todos os formatos e cores, contendo líquidos opacos ou coloridos, e alguns contêm peças de plantas ou animais. Alguns vendem sanguessugas vivas. Alguns vendem antídotos para cobras e para o temido veneno da viúva negra. Outros vendem o próprio veneno (como se não houvesse o suficiente nesta terra), remédios estranhos e poções mágicas como filtros do amor. Testei algumas dessas misturas em sujeitos vivos e os resultados foram os prometidos pelos vendedores (mais uma vez, minhas sinceras desculpas por aquele lamentável incidente, Anthony, eu deveria ter perguntado).

Uma dessas lojas permanentes ao redor da praça também é um santuário Voodan mantido por Majenka (Voodan 10º), uma antiga sacerdotisa Voodan que se acredita ser benevolente. Muitas vezes surgem rumores selvagens sobre essa mulher. Diz-se que alguém a viu comer vidro quebrado, ou diz-se



que ela mordia seus charutos em vez de fumá-los. Mesmo assim, ela é frequentemente procurada em busca de cura ou remédio. Eu a conheci uma vez, como você sabe. Ela parecia brincalhona e amigável. Suspeito que ela seja muito protetora com seus companheiros adoradores de Voodan. A reação dela a alguns dos meus comentários sobre a vida e a morte a fez sorrir com um sorriso conhecedor e me contou sobre as leis proclamadas pelo Senhor dos Mortos. Ela talvez pudesse representar uma boa fonte de informação sobre magia divina, tanto curativa quanto necromântica. Em sua toca (parte loja, parte santuário), os odores de comida muitas vezes perduram, já que as cerimônias voodan são frequentemente precedidas por comida e álcool.

Esta praça também é onde ocorre a rara execução pública na cidade. A última delas aconteceu há uma década. Você certamente acertou: um trabalhador foi executado por enforcamento porque feriu um senhor. Fora da cidade de Port d'Elhour é onde estão localizados o cemitério e as plantações.

## ○ Cemitério (a "Cidade dos Infiltrados")

Os souragniens cuidam muito bem de seus parentes falecidos e ficam de luto por eles por quatro dias. Este luto é tudo menos triste: amigos e familiares reúnem-se para este período. Foi um choque para mim testemunhar tal zombaria sobre um parente morto. A comida e o álcool são servidos pela família do falecido. Histórias sobre os mortos são contadas - muitas vezes exageradas - e os jogos favoritos dos falecidos são jogados. Os souragnien não são educados, mas muitas vezes mostraram uma inteligência surpreendente ao lidar com a perda. Mesmo assim, senti que havia angústia no ar e muitos olhares de medo foram lançados ao cadáver. Um souragnien mais velho explicou esse medo latente: ocasionalmente os loa lembram-se dessa pessoa e o cadáver sobe durante o luto. A família e os amigos têm que deixar o zumbi ir sem se opor. Desnecessário será dizer que este é um fim abrupto para o luto alegre.

Após esse atraso de quatro dias, o morto é colocado em um caixão de madeira e um alegre cortejo fúnebre leva o cadáver ao cemitério. Ninguém fica ansioso até então e muitos prestam respeito e agradecimentos ao Senhor dos Mortos por deixar os falecidos descansarem em paz.

Os mortos não podem ser enterrados como terra; a água enche o buraco a uma profundidade de



mais de um metro. O cemitério em si é murado. Os mais ricos colocavam seus mortos em mausoléus de pedra ou tijolo cobertos com gesso branco. Muitos desses mausoléus são bem decorados com ornamentos e esculturas. São lugares muito bonitos, embora um tanto mórbidos.

Os mausoléus são cuidadosamente projetados para formar "ruas" dentro do cemitério, por isso os moradores locais costumam chamá-la de "a cidade dos mortos".

A classe trabalhadora geralmente não pode pagar a construção de um mausoléu e coloca o caixão de madeira sobre um chão de pedra ou tijolo, com tijolos sobre ele. Essas pessoas inventivas perfuram os caixões com buracos para que não flutuem se as inundações inundarem esta terra.

Na Chemin Tristepas, ergue-se um velho carvalho. Esta árvore antiga é apelidada de "Ramo Vieil" pelos souragniens e testemunhei que às vezes é até reverenciado como um loa (benevolente, pela paz com os ancestrais). A tradição de um suplicante suspender suas roupas velhas na árvore na esperança de obter a boa graça (ou conhecimento secreto) de um ancestral também é antiga. A enorme árvore está coberta de pedaços de roupas, velhas e novas.

## **Possibilidade Medonha: Vieil Branch**

Vieil Branch era um antigo ente, agora morto. Com peças de roupa em seus galhos, os enlutados o aproximam do despertar. Se apenas mais algumas peças de roupa forem colocadas em seus galhos, as emoções coletivas de luto despertarão Vieil Branch como um morto-vivo insano.



## As Plantações

Uma rápida olhada nas plantações ao redor de Port d'Elhour mostra que o trabalho agrícola dá mais resultados do que a pesca. A plantação pertence aos senhores, considerados nobres em Souragne.

Todas as casas-sede das plantações são locais luxuosos onde o sucesso do proprietário se evidencia. Localizada atrás das entradas do portal de ferro fundido, a casa principal geralmente ostenta grandes e altos pilares brancos na frente. Além disso, salgueiros-chorões e flores grandes costumam adornar a grama verde em frente ao prédio. Muito diferentes das casas cinzentas da cidade, as casas das plantações são pintadas de branco imaculado ou de cores vivas. Normalmente há mais de uma entrada porque os trabalhadores utilizam uma porta diferente da principal.

As casas são inteiramente feitas de madeira de cipreste ou de tijolos com madeira acrescentada no exterior para dar prestígio. Mesmo quando situados em terrenos mais elevados, são construídos sobre palafitas para que o ar possa circular mais facilmente, resfriando a casa.

Os interiores também são muito luxuosos, com mármore, tapeçarias, tetos ornamentados e o sempre presente ferro trabalhado (com trepadeiras e outros padrões), lustres e grandes lareiras (não utilizadas!). A cozinha está localizada em um prédio separado nos fundos, para evitar que eventuais riscos de incêndio se espalhem para a casa principal.

As plantações geralmente se especializam em cana-de-açúcar (usada principalmente para fazer rum e comércio), tabaco, algodão e frutas (laranja, cereja, manga, banana, toranja) ou animais de fazenda (bovinos ou suínos). O excedente exportável é vendido em parte ao mercado de Port d'Elhour, mas principalmente a comerciantes de outras terras. Alguns proprietários de plantações capitalizaram recentemente uma nova tendência, uma bebida de infusão semelhante a um chá escuro chamada café. Outras plantas cultivadas lá incluem pequenas quantidades de trigo, um pouco de milho, cebola, aipo, pimentão (pimentão e pimenta) e cenoura.

Existem cerca de vinte plantações em Souragne, metade delas localizadas em torno ou perto de Port d'Elhour. A maioria deles tem muito sucesso, tornando seu proprietário rico. Porém, é preciso saber que alguns proprietários já não são tão ricos e estão perto de perder tudo. Estes "seigneurs indigentes"

ainda são tratados como elites pelos seus trabalhadores e pelos outros senhores. Devo observar que alguns seigneurs estão entre as pessoas mais ricas que conheci, enquanto outros seigneurs dificilmente alcançariam uma posição média de riqueza em outras terras. Algumas plantações também foram abandonadas, como a que nossa Fraternidade mantém atualmente.

A seguir está uma lista das plantações mais conhecidas em torno de Port d'Elhour:

**Huit Cypres:** A família Desjardins experimentou um declínio constante nas últimas três gerações. Eles já tiveram fortes laços com os Tarascons e outras famílias abastadas por meio de casamentos mistos, mas a força desses laços diminuiu consideravelmente. Os recentes rendimentos das suas colheitas têm sido, na melhor das hipóteses, modestos, e sucessivas gerações de chefes de família têm vivido cada vez mais acima das suas posses, ao mesmo tempo que tomam decisões de investimento cada vez menos rentáveis.

Em comparação com outros proprietários de terras, os Desjardins tendem a tratar os seus trabalhadores com mão leve (embora ocorram espancamentos ocasionais após um ataque de raiva inexplicável), mas também oferecem alguns dos salários mais baixos de Souragne. Devido à má gestão das receitas e dos bens por parte da família, os trabalhadores acabam frequentemente por ser prejudicados nos seus já lamentáveis salários.

Os Desjardins são conhecidos por darem festas suntuosas várias vezes por ano ("às custas de seus trabalhadores", alguns poderiam acrescentar maliciosamente), que invariavelmente se transformam em festas carnais de libertinagem. Ao longo dos anos, tornaram-se menos discriminatórios no que diz respeito aos seus convidados, pois têm dificuldade em atrair membros das ilustres famílias de Souragne para as suas noites.

Adam Desjardins (Ari3/Com1, CN) e sua esposa Eve (Ari2/Lad2, N) são os atuais chefes da família. Eles têm quatro filhas em idade de casar - Murielle, Mélina, Aline e Odette (todas Ari1). A falta de um herdeiro homem pesa muito sobre a família e torna o seu futuro incerto. Apenas famílias menos nobres, comerciantes e artesãos demonstraram interesse nas filhas Desjardins - para consternação de Adam.

**Maison Soulobre:** Uma propriedade abandonada por muitos anos depois que um trabalhador matou



o proprietário em 732. Esta plantação foi comprada pela Fraternidade das Sombras. Para o público, lembre-se, somos comerciantes retirados do Núcleo.

**Maison sur la mer:** A família Belenfant era originalmente de escravos. Ambição, trabalho árduo (e poupanças ainda mais difíceis), crueldade, sofrimento extremo, acordos desagradáveis com outras famílias e até (sussurram) pactos secretos com poderes sinistros permitiram aos Belenfants ascender rapidamente quando Souragne aboliu pela primeira vez a escravatura. A plantação de Belenfant está entre as propriedades mais pobres e remotas da ilha, e as suas terras estão entre as menos férteis. Apesar (ou talvez por causa) das suas raízes modestas, os Belenfants estão entre os empregadores mais exigentes de Souragne, frequentemente matando os seus trabalhadores nas suas tentativas de “acompanhar os Tarascons”. Surpreendentemente, os seus trabalhadores - muitos dos quais provenientes das partes mais desfavorecidas de Souragne - são mais leais aos Belenfants do que os de outras propriedades.

O patriarca da família, Élie Belenfant (Ari2/Clr5), prega sermões de fogo e enxofre que exaltam as virtudes da fé e do trabalho árduo como a chave para encontrar a salvação e a “Liberdade”. Há rumores de que o autoproclamado Bon Seigneur Belenfant (como ele insiste que seus trabalhadores o chamam) manifestou “dons” divinos em algumas ocasiões, embora não esteja claro em nome de quem ele usa esses dons (alguns sugerem Ezra, enquanto outros mencionaram mais sombrios e poderes menos conhecidos). Deixando de lado os sermões motivacionais, Élie é um indivíduo de maneiras muito gentis, parecendo um gentil avô para aqueles que o encontram fora dos campos. A história de sucesso da família Belenfant, combinada com o carisma e os dons divinos de Élie, pode explicar a lealdade de seus desesperados trabalhadores. Élie tem esposa (Bercine, Ari2) e seis filhos adultos.

**Mansão Mortolane:** Conhecido como excêntrico por seus colegas proprietários de plantações, Bernard Mathurine pagou para educar seus trabalhadores na leitura. Ele é dono de uma das poucas plantações onde os trabalhadores estão satisfeitos com as suas condições.

## Gancho de Aventura -

### Uma Bola Demoníaca

Poucos dias depois de uma das festas lendárias da família Desjardins (à qual os PJs podem até ter comparecido), os PJs recebem um bilhete de Eve Desjardins, implorando para que livrem sua casa do demônio que tem seu marido e suas filhas sob seu domínio. As meninas têm sofrido pesadelos horríveis, acessos de histeria e estranhas queimaduras entre as coxas, enquanto Adam contraiu uma febre que roubou sua capacidade de falar e o deixou acamado. Logo se espalharam rumores pelo campo de que um íncubo lascivo, que também trouxe doenças a Adam, visitou as filhas de Desjardins. Logo, outros afirmam ter sido vítimas do demônio, enquanto uma onda de histeria em massa varre as proximidades da plantação Desjardins e das propriedades próximas. Os supostos pretendentes que buscaram as mãos das filhas de Desjardins e foram rejeitados por Adam eventualmente são suspeitos de invocar o demônio, com a ajuda de voodans (talvez o Sr. Mensonge de **Dark Tales & Disturbing Legends?**).

A realidade é muito pior: em seu desespero para ver sua linhagem continuar, e sabendo muito bem que sua esposa não pode lhe dar mais filhos, Adam entrou sorrateiramente no quarto de Murielle enquanto ela estava em semi-coma após a festa e forçou sua filha mais velha na esperança de que ela desse à luz a seu filho. Ela agora tem apenas vagas lembranças (que se tornam mais detalhadas e precisas à medida que a investigação avança) de algum demônio malicioso sussurrando em seu ouvido enquanto ele a forçava. Adam tem fingido estar doente desde seu ato imundo, e as outras filhas estão apresentando alguns dos sintomas de Murielle na forma psicossomática. Em todos os casos, Eva descobre a verdade.



**Casa do Novo Mundo:** A plantação Hallie-Bourbonne está localizada no lado norte de Baie d'Elhour e é a plantação mais distante de Port d'Elhour e está remotamente localizada. Esta plantação foi pouco atingida durante o furacão de 710 e a reconstrução foi surpreendentemente rápida, resultando em muitos rumores. A estes rumores a família respondeu simplesmente "Contratamos trabalhadores estrangeiros", mas ninguém viu nada disso em Port d'Elhour. O atual patriarca da família, Charles (Mag7 (necromancia)/Ari3) é uma figura influente no Conseil des Seigneurs de Port d'Elhour. Eles comercializam algodão e grandes quantidades de tabaco com o exterior e exploram sua própria frota de barcos, chefiada pelo capitão Guy Bourbonne (ver Apêndice do DM), filho único de Charles.

### **Possibilidade Medonha:**

#### **Uma força de Trabalho Obediente**

Depois do furacão, corpos de trabalhadores das plantações espalharam-se pelas ruínas da plantação Hallie-Bourbonne. Esta família nobre cansada e decadente foi a única que permaneceu viva.

Acostumados a viver uma vida de luxo e sem vontade de se endividar para reconstruir, aqueles nobres com habilidade nas artes necromânticas recorreram aos cadáveres afogados como uma nova fonte de trabalho e servos. Como resultado, a reconstrução foi rápida, alimentada por trabalhadores que não dormiam, não conseguiam rebelar-se e tinham força e resistência superiores ao normal. No entanto, quando a reconstrução inicial terminou, a família enfrentou uma superabundância de mortos-vivos cada vez mais em decomposição e malcheirosos.

Pensando no futuro e sem saber quando essas criaturas poderiam ser necessárias novamente, as legiões de mortos-vivos foram ordenadas a entrar na baía até serem chamadas de volta. Esses cem mortos obedientes ainda estão lá até hoje. Muitos se decomposaram em esqueletos e atolaram em lodo acumulado, mas se os nobres precisarem, eles podem ordenar ao mar que entregue seus mortos.

**Velho Cipreste:** Velho Cipreste foi abandonada em 711 quando uma empregada descontente envenenou a esposa e duas filhas do proprietário, Baptiste Lalaurie. Ela usou um bolo envenenado em seu assassinato. Após a execução na praça do mercado de Port d'Elhour, Baptiste suicidou-se.

**Baía Brilhante:** A família Lefbvre, de pequena riqueza, é possivelmente a mais instruída de Souragne e o Sentire Etienne é seu filho mais célebre. Seus membros povoam a administração da cidade, o que explica muitos dos apelos bem-sucedidos do Sentire por clemência ou rejeição de acusações. Sua biblioteca, a maior de qualquer casa de Souragne, é uma maravilha local (e excentricidade). Já vi isso uma vez e acho que um dia valeria a pena obter permissão para acessá-la.

**Doze Carvalhos:** A família Dessalines é uma das mais ricas de Port d'Elhour, sua plantação é a maior de Souragne. O avô, Patriarca e atual proprietário rapidamente assumiu a liderança no comércio com outras terras. Os membros mais importantes são: Jean Dessalines (Ari3/Com3), sua esposa Paula (Ari2) e sua única filha (Laura, Ari1)

**Salgueiros-Chorões:** Mont Mirebalais é outra família muito rica. Eles têm interesse na construção de barcos e a maioria dos membros da família viaja muito. O herdeiro da família é secretamente um Voodan Sombrio (4º nível).

### **Possibilidade Medonha:**

#### **Os fantasmas do Velho Cipreste**

Desde o assassinato, esta propriedade foi abandonada e raramente visitada. Diz-se que cinco fantasmas assombram o local: a empregada assassina (Alvina, fantasma grau 2, com o poder Invadir Sonhos), a lamentável esposa e filhas (Nanette, Nadine e Verette, todas fantasmas grau 1 com Aura de Desespero) e o furioso Baptiste Lalaurie (proprietário da plantação, fantasma grau 3).



**Colina da Magnólia Branca:** A rica família Larouche é um pária entre outros senhores devido às ligações familiares com a infame feiticeira voodan Ti-Maman e os netos de Nanaea.

Iolanthe Van Schelm (Ari 2) foi essencialmente jogada fora em seu Le Coq Noir depois que seu pai altamente endividado a entregou em casamento com Guy (Ari2/Brd3), sobrinho de Ti-Maman. Os dissidentes musicais costumam se apresentar em sua casa de jogo, e a família assiste orgulhosamente aos serviços de voodan, realizados em sua própria capela pela prima Jeanne (voodan de 3º nível).

**Ponta Estrela Branca:** Os Van Schelm são uma das famílias mais pobres das plantações, mas são muito bons em manter as aparências. Eles costumavam ser bastante ricos, mas queriam literalmente comprar a iluminação com moedas, pagando aos seus “escravos” mais do que era considerado médio na região, e perderam grande parte da sua riqueza. O número de funcionários é pequeno, mas eles estão entre os mais motivados e parecem realmente realizar o trabalho de maneira adequada. A plantação da família é pequena, mas ainda produz uma pequena quantidade de excelente tabaco. Seu principal negócio, entretanto, é drenagem e dragagem, construção de diques e venda de turfa. Dado que a drenagem, quando feita de forma inteligente, não envolve tanta mão-de-obra como uma plantação em pleno funcionamento, este plano está realmente a funcionar, até agora. Membros importantes incluem o Patriarca Archibald van Schelm (Esp4/Ari3) e seus três filhos Alfred (Esp2/Ari2), Balthasar (Esp4) e Gerard (Ari1/Com3). Gerard tem duas filhas Josje (Esp2) e Iolanthe (Ari2), e dois filhos Chris (Esp1/Ari1) e Willem (Esp1/Ari1).

Archibald está senil e lamenta continuamente sua falecida esposa, enquanto seus filhos Alfred e Balthasar ficam de olho nos negócios. Alfred cuida da plantação, enquanto o mais ambicioso Balthasar realiza as atividades de drenagem e construção. O filho mais novo, Gerard, aventurou-se nas terras distantes de Richemulot para encontrar investidores e como vigia do Núcleo. Gerard enviou seus dois filhos de volta para ajudar seus tios, e enviou sua filha para a Universidade de Richemulot em Ste. Ronges, para se tornar uma verdadeira dama.

## Viajando para o Sul

À medida que se viaja para sul, afastando-se de Port d’Elhour, a terra eleva-se ligeiramente, acabando assim por se libertar das garras imundas dos intermináveis pântanos e igarapés. A terra sob os pés é relativamente seca e livre da lama rasteira do pântano, mas a vida vegetal ainda é densa e viajar para fora dos limites dos Tristepas ainda é muito dificultado pelas árvores densas.

Os viajantes, apesar da estrada, são incentivados a serem cautelosos, pois ocasionalmente predadores emergem do pântano e da natureza. Muitos que saem da cidade nunca mais são vistos.

Com a erosão devido às chuvas quase contínuas, o clima tropical e a umidade absoluta da Maison d’Sablet formaram notáveis formações de rocha escura chamadas Liethe Noire na parte sudeste do reino. Aqui, as terras áridas e ravinas incluem dezenas de rochas curiosas em formas irregulares de homens e animais gigantes, sem dúvida contribuindo para o folclore local.

### Possibilidade Medonha:

#### A Esposa de Anton

A esposa de Anton, Nicole, e os cavaleiros que se afogaram com ela ainda estão por aí (veja a história de Anton). Esses cadáveres rastejam à noite na estrada entre Port d’Elhour e Marais d’Tarascon. Eles só são encontrados quando a lua está cheia, como na noite em que morreram no pântano.

Essas criaturas inchadas pela água, vestindo roupas nobres manchadas e antiquadas, tentarão capturar viajantes incautos e afogá-los no pântano próximo com eles. Se destruídos, os corpos de Nicole e de seu infeliz companheiro se reconstroem em um ano, na lua cheia, para assombrar as estradas mais uma vez e afogar inocentes.

Trate-os como mortos ancestrais de grau dois que aparecem como cadáveres cinzentos, inchados e fazendo barulho. Eles são imunes ao fogo.

## Possibilidade Medonha: Mordu

Mordu é um residente de Marais d'Tarascon que, segundo rumores, não é natural de Souragne, mas pode ter vindo acidentalmente, através das Brumas. Mordu é um apelido dado a ele pelos habitantes locais, que significa "mordido" em souragnien - mordido talvez pela loucura, pois ele é realmente bastante excêntrico. Ele frequentemente fala consigo mesmo em um idioma que outros não entendem e tem uma extensa coleção de livros que é difícil para os souragniens entenderem.

Um dos livros da vasta coleção de Mordu, "O Culto do Deus do Pântano", é considerado um tratado sobre o autoproclamado "deus réptil" que supostamente habita um mundo chamado Oerth. O próprio Mordu acredita que o deus do pântano detalhado no livro é um dos loa reverenciados e temidos pelos camponeses de Souragne que também podem ser encontrados nos pântanos.

O único livro de sua coleção que ele não consegue ler é um livro sobre a vida do Senhor dos Mortos - um livro escrito em souragnien antiquado, que poucos moradores locais sabem ler e, portanto, muito mais difícil até mesmo para um "forateiro" alfabetizado para aprender.

Como Mordu obteve o livro sobre o Senhor dos Mortos. É bem possível que tenha sido escrito por narcisismo ou desespero e esperava-se que um aficionado por literatura rara apreciaria a obra. Outra teoria sugere que o livro é um presente misterioso em troca de serviços que Mordu prestou - talvez sem total conhecimento - em nome do Senhor dos Mortos.

Os próprios voodan nativos aparentemente deoram nomes específicos a muitos desses simulacros, em homenagem a vários espíritos do pântano que colorem a mitologia predominante na terra.

Com quase 15 metros de altura, a mais alta dessas estruturas naturais é um afloramento de calcário com o nome bastante extravagante de Vierge d'Dindon, que, de certo ângulo, parece uma mulher rotunda com um andar valente olhando para o oeste ameaçadoramente para os pântanos. Moradores vindos de lugares distantes de Port d'Elhour passaram a venerar Vierge d'Dindon, oferecendo comida, flores, lâmpadas e, curiosamente, bonequinhas de pano aos pés deste enorme pilar de calcário.

## Marais d'Tarascon

**Marais d'Tarascon (Povoado):** Convencional; Tend. N; NC 8; Limite de 100 PO; Ativos 15.000 PO; População 300; Isolado (humanos 99%, outros 1%). A aventura da 2ª edição: *Night of the Walking Dead* (A noite que os mortos caminham) apresenta mapas e detalhes deste povoado.

Segundo a lenda local, o senhor Pierre de Tarascon fundou esta aldeia há dois séculos. Ele precisava de trabalhadores para sua plantação. Perto dos pântanos, esta pequena aldeia é construída com casas de madeira de aspecto pobre. A plantação Tarascon está localizada a leste da aldeia. Agora é administrado por um primo de Marcel Tarascon.

A aldeia de Marais d'Tarascon é uma cidade pacata durante a tarde, onde um espectador pode sentir que este lugar está abandonado ou esquecido. Embora tranquilo durante o dia, achei-o animado no final da tarde. Um marco importante desta cidade é a Pousada Lua Cheia (tanto os quartos quanto a comida são medianos). A parte mais interessante do costume local que me disseram foi que os palitos de alcaçuz são conhecidos como "chocalho de osso" nesta cidade.

## Ganchos de Aventura: A Noite Depois que os Mortos Caminham

Após os eventos de *Night of the Walking Dead*, um dos primos de Marcel Tarascon pode assumir a propriedade da família em Marais d'Tarascon e tentar alistar os PJs em sua luta contra famílias rivais que desejam reivindicar a plantação e o domínio da cidade por seus próprios meios. Como todos os nobres de Souragne, ele seria abusivo com os trabalhadores da plantação, mas também pode possuir um item ou conhecimento que seja essencial para os PJs, e que eles só poderão obter cooperando com ele (ou ela).

Além disso, a parte antiga do cemitério ficou selada por mais de cem anos antes desses terríveis acontecimentos envolvendo Marcel Tarascon. Desde então, o local foi fechado novamente, no entanto, para evitar que outras pessoas sinistras estabeleçam suas atividades malignas lá, os aventureiros são convidados a visitar este cemitério fechado cerca de uma vez por ano.



Há vários moradores curiosos nesta pequena aldeia, mas nenhum me atraiu mais a atenção do que a conversa sobre um louco local com uma vasta coleção de livros. Foi lamentável que eu não tenha conseguido localizá-lo antes que a pesquisa fosse concluída.

Bernard Foquelaine, o atual prefeito de Port d'Elhour, é a autoridade máxima em Marais D'Tarascon. No entanto, ele está presente apenas nas poucas reuniões mensais do conselho quando é necessário. A rica família Tarascon mantém a lei e administra os assuntos do cotidiano.

No passado, Marais d'Tarascon era uma das terras agrícolas mais ricas e plantações importantes da ilha. Era uma plantação tão grande que se tornou sua própria cidade. No entanto, os últimos séculos corroeram a riqueza e o estatuto dos habitantes e muitos evitam este local como amaldiçoado. Os famosos acontecimentos de duas décadas atrás são apenas um dos muitos problemas que assolaram a aldeia.

## Thibaut

**Thibaut (Povoado):** Convencional; Tend. N; NC 8; Limite de 100 PO; Ativos 7.500 PO; População 150; Isolado (humanos 99%, outros 1%).

Localizada no extremo sul do chemin Tristepas, esta pequena aldeia foi construída em torno da plantação Durand e da família de comerciantes Bourdiel.

Vardain Durand (Ari3) é dono da plantação. Esta velha família tomou más decisões comerciais na última década e a sua riqueza é agora apenas uma sombra do que costumava ser. Os cofres da família em breve estarão vazios. Hillaire Durand, outro membro da família, é irmã de Vardain. Em outra linha do destino, a rica família de comerciantes Bourdiel teve muito sucesso durante a noite no comércio de madeira rara com outros domínios. Eles planejam casar sua filha Renée com Vardain Durand.

Nas fronteiras meridionais mais próximas de Thibaut, perto das fronteiras enevoadas, vive um voodan de grande poder, Monsieur Mensonge (voodan 16, veja "Apêndice do DM - Quem são os Condenados" na página 100). Sua reputação é a de um poderoso feiticeiro.

## Honrar e Obedecer

Há uma história intrigante escrita em **Dark Tales & Disturbing Legends** sobre um casamento arranjado, onde muitas pessoas têm um interesse mais sombrio nele. O papel de Vardain, Hillaire, Renee e Monsieur Mensonge deve ser definido pelo Mestre antes dos PJs chegarem em Thibaut, ou seja, antes, durante ou depois desta história?

## Outras Localidades Rurais

Pequenos aglomerados desorganizados ou plantações menores de 100 pessoas ou menos; população total de cerca de 1.200; Tend. CN ou LN; NC 8.

Na estrada entre Port d'Elhour e Thibaut, plantações menores são encontradas em Chemin Tristepas. Menos bem-sucedidas que aquelas localizadas perto das maiores cidades, estas plantações são muitas vezes propriedade de descendentes de ex-escravos.

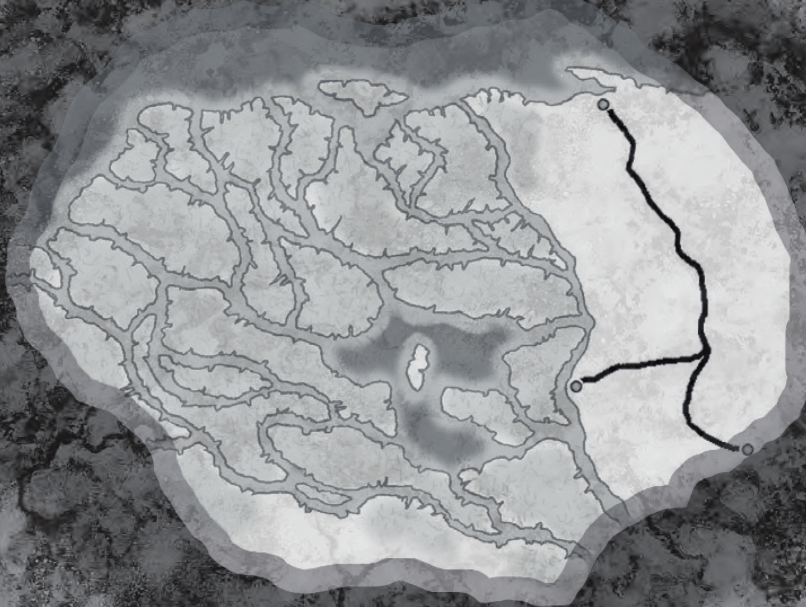
Estes proprietários de plantações são muitas vezes implacáveis no tratamento dos seus empregados. Os lucros destas explorações são pequenos. Estes senhores, noutro domínio, não seriam mais ricos do que um artesão. Ainda assim, os seus trabalhadores tratam-nos como senhores mais abastados.

Os viajantes que vão para o sul, para Thibaut, ou vagam pela Chemin Tristepas, às vezes cruzam pequenos assentamentos sem nome. Feitos de frágeis casas de madeira, estes torrões parecem abandonados com uma população composta por aqueles que fogem do trabalho servil encontrado nas cidades ou nas plantações ou aqueles que procuram desaparecer de vista. Vivem da caça ou da pesca, pois a independência é um valor importante destas pessoas.

Esses lugares isolados têm muitos pequenos santuários voodan escondidos nos ermos e as pessoas supersticiosas e retrógradas muitas vezes têm medo de estranhos.



# Relatório Dois: Sociologia





## População Nativa



erto que passei a maior parte da minha vida no Núcleo, e grande parte dela na minha casa em Dementlieu. Como resultado, fiquei sujeito à homogeneidade daquelas terras onde as diferentes raças se distinguem pela cor dos cabelos. Portanto, foi um grande choque quando saí do barco. Mesmo quando educava mentes jovens e brilhantes na minha amada Universidade de Richemulot - uma instituição que atrai muitas pessoas de todo o nosso mundo enevoadado - eu não via tanta diversidade!

Existem duas raças muito diferentes em Souragne. O primeiro é muito parecido com os povos familiares da minha terra natal. Quase parecidos demais, mas escreverei sobre isso mais tarde. Pele clara com tons de cabelo mais escuros que vão dos ruivos aos castanhos. A segunda raça é muito diferente, com pele morena escura e cabelo preto que varia muito do crespo ao liso.

Claro, estou descrevendo as aparências originais dos dois povos. Devido a séculos de cruzamentos, casamentos mistos e namoros entre classes, há uma bela mistura de características, com cabelos escuros e cacheados sendo encontrados em famílias de pele clara e ruivos claros entre povos de pele mais escura. Existem algumas famílias, principalmente de sangue antigo e de gerações ricas, que insistem na pureza do sangue, mas quase todo mundo tem algum grau de sangue misto.

Ambos os grupos referem-se igualmente como souragniens e consideram-se nativos da ilha. Contudo, apenas os povos de pele mais escura são verdadeiramente nativos; os souragniens de pele clara são colonos que chegaram à terra há muitos séculos.

Além dos raros exemplos de humanidade duplicada, há muito pouca consciência neste terreno pantanoso. Existem alguns poucos calibans dispersos que perambulam pelos pântanos, mas poucos outros semi-humanos. Eu esperava encontrar alguns bolsões de elfos feéricos em uma terra tão exuberante e fiquei surpreso ao ouvir apenas rumores selvagens sobre tais pessoas. Uma pena, pois uma aldeia de pessoas assim poderia ter sido uma excelente desculpa para convidar nosso irmão desaparecido, Jonothan Lochspear, para se juntar a nós no exílio.

## Pesquisa Sociológica



ara um povo tão dividido, os souragniens são notavelmente unidos em idioma e cultura. Embora as conversas históricas sobre a escravatura e o bom senso impliquem tensões raciais, este simplesmente não é o caso. As duas pessoas são uma só, iguais sob os olhos da lei e da sociedade. Ambos podem possuir propriedades, terras e ter o mesmo direito a posição, cargo político e posição social.

Isto não quer dizer que todos os souragniens sejam iguais. Existe uma grande divisão social entre ricos e pobres. Os proprietários de terras, comerciantes e ricos são todos considerados as elites, uma aristocracia que exerce o poder na terra. Qualquer pessoa que não possua bens, terra ou dinheiro é considerada pobre e pode ser espancada ou trabalhar até à morte. A aristocracia trata esta classe trabalhadora como lixo; eles estão abaixo de qualquer consideração e quase nem são considerados humanos. Mesmo o proprietário do menor pedaço de terra faz parte da elite cultural.

As duas raças influenciam a divisão de classes; os ex-escravos de pele escura são a esmagadora maioria entre os pobres, embora haja um número crescente de pessoas de pele clara nas suas fileiras. E embora existam pessoas de pele escura na elite, elas são poucas e muitas se casam com pessoas de sua categoria. Os proprietários de plantações mais ricos e poderosos controlam firmemente a sua posição e a maioria dos novos aristocratas, independentemente da raça, perdem rapidamente a sua posição.

Antigamente, os plebeus eram escravos, posse ou bens dos proprietários de terras e forçados a trabalhar. No entanto, a escravidão baseava-se em linhas raciais e o conjunto de trabalhadores era fixo. Por diversas razões (discutidas abaixo) a escravatura foi abolida e agora só existe trabalho remunerado. Contudo, a qualidade de vida destes pobres miseráveis não melhorou.

Os trabalhadores recebem uma ninharia, uma pequena quantia simbólica que mal chega para cobrir as necessidades. Muitos empregadores deduzem o custo da alimentação e do alojamento destes salários e instalam os trabalhadores nas suas terras. Outros simplesmente deixam os trabalhadores encontrarem o seu próprio caminho. À primeira vista isto parece uma melhoria, sei que pensei que os



trabalhadores remunerados se saíam melhor do que os escravos. Contudo, os escravos exigem um investimento inicial elevado; são propriedades caras que devem ser compradas. Normalmente não se danifica a mobília sem um bom motivo e nem aleija os escravos.

Os trabalhadores são outra questão, pois podem levar anos, até décadas, para gastar a mesma quantia de dinheiro que seria necessária para comprar um único escravo. Não há investimento em trabalhadores e estes podem ser espancados, descartados ou simplesmente substituídos por um custo mínimo.

A dívida também força as pessoas a trabalharem arduamente, pois a lei exige que aqueles incapazes de pagar realizem serviços para aqueles aos quais estão endividados. Os proprietários de terras não são obrigados a pagar salários mais altos aos seus servos contratados, nem a lei impõe restrições sobre os juros. Proprietários de terras sem escrúpulos frequentemente forçam famílias inteiras a acumularem dívidas crescentes que nunca podem ser quitadas, uma vez que seus salários não conseguem competir com os juros.

A aristocracia está simplesmente interessada na continuação do seu estatuto. A maioria das verdadeiras elites são ricas há gerações e dominam as melhores terras, os campos férteis e as melhores rotas comerciais. Há pouca ameaça de perderem a sua posição ou serem usurpadas. Existem apenas alguns destes “verdadeiros” aristocratas, menos de duas dúzias de famílias em todo o país.

Muitos passaram por tempos mais difíceis, com os restantes a lutarem para manter a sua posição, enquanto os seus pares roubam a sua riqueza e a sua posição, garantindo ainda mais a sua própria. Em breve poderá haver menos de uma dúzia de famílias ricas que controlam tudo, cada uma possuindo diversas plantações.

Apanhados no meio entre as elites e os pobres estão os proprietários de empresas locais, artesãos qualificados e os pequenos aristocratas. Eles caminham sobre uma linha tênue entre ter dinheiro e não ter nenhum. A qualquer momento, eles podem ascender, obtendo lucros elevados, ou descer para o serviço contratado e o trabalho forçado. Uma colheita abundante ou alguma sorte casual pode sustentar uma família durante anos, talvez até uma geração, enquanto o inverno paralisa por mais tempo. As elites menores

vivem de forma mais precária, tendo que manter um padrão de vida e aparência respeitável, mas sem a mesma quantidade de recursos.

## Vida Cotidiana

O estilo de vida varia muito entre as classes. Existem poucas semelhanças entre aqueles de alto e baixo escalão. Os souragniens conduzem seus negócios com tanta graça e orgulho quanto podem reunir. Fiquei um pouco surpreso com isso, os plebeus têm uma dignidade própria e se recusam a ser derrotados ou ter seu espírito esmagado. Achei isso inspirador e desanimador.

A maioria são pessoas comuns: aqueles forçados a uma vida de trabalho por dívidas, pobreza ou nascimento, que passam todos os seus dias trabalhando. Do nascer ao pôr do sol, eles trabalham nos campos cuidando do gado e das colheitas. É nos campos de algodão que os plebeus são particularmente numerosos, sendo a produção intensiva em mão-de-obra e exigindo atenção constante. Homens, mulheres e crianças trabalham juntos nos campos, não há separação baseada em idade ou sexo.

As refeições são feitas logo de manhã e novamente à noite: uma pequena pausa no jejum e uma grande ceia noturna. Não há almoço para os plebeus e, em vez disso, há alguns pequenos intervalos durante o dia, quando eles podem descansar e beber algo. Cozinhar é função para aqueles que estão muito velhos ou feridos para trabalhar nos campos.

Não é muito mais fácil, pois têm de se levantar mais cedo para preparar a comida e passar grande parte da tarde a cozinhar, a limpar e a cuidar dos jovens.





Como os aristocratas são seguidores de Ezra, eles respeitadamente dão aos seus trabalhadores um dia de descanso por semana. Assim, todo sétimo dia o povo comum se retira dos campos e não é obrigado a trabalhar. Muitos trabalhadores ignoram isto e continuam a trabalhar pelo dinheiro extra. Isto é especialmente verdadeiro para os trabalhadores contratados, pois pode ser a única maneira de se libertarem.

A partir dos seis anos de idade, espera-se que os plebeus trabalhem nos campos para ganhar a vida. Os mais jovens podem ajudar nas tarefas domésticas ou se divertir, desde que não interfiram com ninguém.

Alguns plebeus são recompensados com tarefas e classificação mais fáceis. Eles continuam a viver com outros plebeus, mas recebem mais, são tratados melhor e recebem um mínimo de autoridade. Espera-se que eles mantenham a disciplina entre os plebeus. São os favorecidos dos seus senhores, aqueles que – por uma razão ou outra – conquistaram a gratidão dos aristocratas. Raramente trabalham no campo e, em vez disso, passam o tempo nas cozinhas e nos estábulos, ou mesmo dentro de casa, como empregados. Eles têm uma vida mais fácil e geralmente não são apreciados pelos outros plebeus.

A elite vive uma vida diferente: vive dos esforços dos seus trabalhadores. Divertem-se com diversas atividades de lazer, como jogos e jantares, muitas vezes entretendo convidados ou visitando outras plantações. Eles se preocupam com as trivialidades dos restaurantes finos, dos grandes bailes e das últimas modas importadas.

Um dia típico é gasto primeiro cuidando de algumas tarefas diárias, como organizar a ajuda e cuidar dos assuntos jurídicos e financeiros. Alguns passam o tempo com as famílias, muitas vezes em atividades como a educação dos filhos, mas muitos deixam isso para uma babá ou governanta interna. As noites são geralmente dedicadas a atividades sociais: pequenas reuniões, festas ou similares. Alguns aristocratas gostam de passar o tempo em atividades físicas, como hipismo ou caça nas fronteiras da Maison d'Sablet. Outros tentam empreendimentos criativos, como pintura ou bordado.

As reuniões sociais ocupam um tempo desproporcional de preparação. Alguns levam semanas para ficarem prontos, mas acabam em uma noite. Algumas famílias aristocráticas são conhecidas em

toda a ilha por um baile sazonal específico e há uma competição constante para realizar a melhor e mais divertida festa do ano. Esta competição não oficial torna-se surpreendentemente acirrada, às vezes até no sentido literal. Apesar do pequeno número de plantações, há sempre uma festa preparada em algum lugar.

Para dar um exemplo de festa comum, relato algumas de minhas experiências na reunião de inverno dos Dessalines. Eles realizam uma reunião anual em sua propriedade, Doze Carvalhos, onde celebram o solstício de inverno. Como é o dia mais curto do ano, eles aproveitam para festejar do pôr ao nascer do sol, algo que não é tão difícil, já que a maioria dos nobres raramente se levanta antes do meio-dia.

Todas as famílias aristocráticas foram convidadas, dizem os Mont Mirebalais e os Danneels, ambos desprezados por anteriores gafe sociais. Coincidentemente, os Danneels sofreram problemas financeiros pouco depois, por isso não espero vê-los em festas futuras.

Aperitivos e entradas foram servidos imediatamente enquanto as pessoas eram acompanhadas ao salão de baile para dançar e beber. Uma banda ao vivo entreteve os foliões até o início do grandioso jantar de quatro pratos. Este foi um evento extra-





vagante com talheres estranhos e tantos pratos diferentes quanto puderam ser incluídos. A conversa foi leve e cheia de fofocas, rumores e insinuações vieram prontamente de ambos os sexos. Em seguida, as mulheres retiraram-se para uma partida de bridge enquanto os homens foram para uma sala de fumantes para beber e conversar, muito relacionadas a negócios. Ao longo da noite houve uma pequena apresentação de teatro, bebidas, mais dança e comida, algumas sobremesas leves, ainda mais bebidas e alguns divertidos jogos de salão. Charadas costumam ser um jogo popular, assim como aquele que eles chamam de “símiles”. Uma boa meia dúzia de jogos diferentes foram realizados de maneira muito educada e adequada.

Abaixo desta superfície opulenta havia uma festa mais sombria. O jogo era desenfreado o tempo todo, com o jogo de bridge feminino sendo particularmente apostado. Uma jovem identificada como ‘Lily’ saiu aos prantos sem joias após uma mão ruim. Também foram convidadas para a festa várias jovens plebeias que foram mantidas separadas e referenciadas como “dançarinas”, embora não tenham participado do baile.

Suas roupas falavam de riqueza, mas suas expressões e admiração sugeriam origens muito mais humildes, sugerindo que elas estavam apenas vestindo o papel. Vários homens as chamaram de lado durante a noite e ficou óbvio qual era o seu propósito. Quando saí, percebi que o número deles havia diminuído, tristes vítimas de atividades mais sombrias, imagino.

De longe, a maior festa do ano é o Mardi Finale (Terça de Carnaval). Todos os anos, na última terça-feira de fevereiro, a população de Port D’Elhour realiza o Mardi Finale: um festival que enche as ruas da cidade com música e dança. Celebrada pelas classes alta e baixa, a maioria das atrações não exige dinheiro. Os senhores franzem a testa para esta festividade semanas antes de ela ocorrer, mas ainda estão entre a multidão usando uma máscara decorativa. Há uma certa magia na multidão que faz com que alguém aja como se estivesse completamente louco. Talvez a parte mais interessante seja um jogo que envolve a coleta de contas. Não se sabe por que, mas o povo de D’Elhour parece determinado a coletar as contas de outras pessoas durante este evento. Existem até trocas de bens materiais, como dinheiro ou álcool, por essas contas. Esta pode ser a principal razão pela qual a população da

classe baixa é mais rápida em começar a celebração do que as classes altas, uma vez que o Mardi Gras (Carnaval) propõe uma oportunidade fácil de obter coisas que de outra forma seriam demasiado caras para comprar. As miçangas não são apenas uma parte do Mardi Finale que vale a pena participar, pois praticamente todos na região oferecem seus talentos para iluminar a cidade.

Na semana seguinte ao Mardi Finale a situação é diferente. O clero de Ezra determina estritamente que esta semana seja um momento de jejum, oração e autorreflexão. Jogos de azar, prostíbulos e brigas de galos permanecem abertos, mas recebem significativamente menos negócios. Os anacoretas de Ezra usam uma faixa preta no ombro esquerdo como um símbolo sombrio de que a realidade voltou após o frenesi sublime do Mardi Finale. Da mesma forma, o clero não participa do Mardi Finale em si, mas passa algum tempo se preparando para a semana seguinte. As ruas à noite podem ficar bastante assustadoras durante esta semana, pois não se pode deixar de ouvir gemidos desumanos de angústia vindos dos penitentes.

Voltando ao tópico deste capítulo, há um número pequeno, mas crescente, de pessoas de pele escura. *souragniens* entre as elites. Aqueles poucos que, por sorte, intuição ou criatividade, conseguiram acumular riqueza e status. Seria de se supor que eles manteriam seus valores e estilo de vida tradicionais, mas isso raramente é o caso. Na verdade, muitos agem como outros aristocratas, entregando-se à opulência e ao vício. Grande parte, inclusive, ultrapassam os seus pares em pura decadência, como se estivessem a recuperar gerações de tempo perdido. Como resultado, poucas famílias de pele escura mantêm a sua posição durante muito tempo antes de os gastos excessivos as arrastarem novamente para baixo. Existem alguns exemplos notáveis e será interessante ficar de olho neles. Não podemos deixar de nos perguntar se eles têm alguma vantagem externa.

Passei muito mais tempo entre a classe alta de Souragne do que entre os plebeus e considero-os semelhantes em estilo de vida aos nobres de *Dementlieu* e *Richemulot*. Eles se preocupam com trivialidades e entretenimento que existem apenas para se divertirem. Enquanto me divertia, descobri que grande parte do tempo era intelectualmente desgastante com conversas insípidas.





A alfabetização é praticamente desconhecida na ilha, apenas poucos têm algum conhecimento de leitura e escrita. Mesmo entre os aristocratas e senhores há poucos alfabetizados, isso é visto como uma habilidade inútil e uma “perda de tempo”. Até a poesia é ignorada, o que é estranho para os nobres floridos e dramáticos. A história é ensinada oralmente, quando é ensinada. Há uma ignorância notável e voluntária em relação ao passado. E o pouco de ciência, filosofia e conhecimento está sendo rapidamente esquecido em favor da superstição e do mito. Os livros são igualmente raros, embora ocasionalmente haja coleções particulares, mas mesmo estes tendem a ser danificados pela umidade. Não preciso explicar os passos tediosos que tivemos que tomar para preservar nossos poucos tomos sobreviventes ou resgatados. Malditos sejam os olhos do ladrão que invadiu nossa biblioteca!

Como mencionado, os jogos são uma diversão preferida dos ricos, outro exemplo da natureza competitiva dos souragniens. Os jogos de cartas estão na moda e toda boa confraternização tem uma mesa de cartas preparada. Apesar de ser menos popular no momento, outros jogos ainda são jogados. Tanto as damas quanto o gamão são populares há algum tempo e o crochê está caindo em desuso. Para meu desgosto, o xadrez nunca foi tido em alta conta em Souragne. Selvagens! Embora um jogo local do qual me interessei bastante se chame ‘Ossos’ e seja jogado com pouco mais de duas dúzias de peças retangulares feitas de osso ou marfim (daí o nome do jogo). Cada osso é decorado com dois conjuntos de pontos pintados que variam de zero a seis. Assim como as cartas, existem vários jogos diferentes que podem ser jogados com um conjunto de ossos.

Os jogos são firmemente equiparados aos jogos de azar em Souragne, especialmente os jogos de cartas. Mesmo sessões amistosas em uma reunião ou festa se tornam “interessantes” com algumas apostas liberais. O que começa como um simples jogo de bridge pode rapidamente se tornar um golpe devastador no bolso de alguém. Os homens também entram as chamadas “apostas de cavalheiros” sobre uma ampla variedade de assuntos, desde colheitas e negócios até viagens de caça. Outros jogos de azar são quase epidêmicos nas áreas urbanas, com edifícios inteiros dedicados à arte do jogador. De becos sombrios a barcos a vapor, há pessoas apostando o valor de suas vidas por um único lançamento de dado.

Alguns dos ricos de mentalidade mais carnal também frequentam as “casas de má reputação” em Port d’Elhour. Esses edifícios atendem aos pecadores - ou melhor, aos pecadores sobrecarregados com ouro indesejado. Muitas dessas casas burlescas também possuem casas de jogos para entreter os menos lascivos. As mulheres que trabalham nesses estabelecimentos tendem a ser mulheres de classe alta e média que passaram por tempos difíceis. É raro que um plebeu encontre emprego em casas que não sejam da mais baixa qualidade. As mulheres comuns são vistas como demasiado “ásperas” e “grosseiras” para serem atraentes para os homens.

Os estabelecimentos da classe alta fazem apresentações com músicos e dançarinas (ou pelo menos foi o que me disseram) e oferecem bebidas importadas. Privacidade e discrição são prometidas e todas as medidas são tomadas para garantir conforto. Não que ser visto em tal lugar seja prejudicial à reputação; certas coisas são simplesmente aceitas nesta terra. Não consigo imaginar que tal atividade seja descaradamente tolerada no meu país. O inverso disso são os bordéis de classe baixa, pouco mais do que showrooms com corredores mal iluminados que levam a suítes um tanto privadas. Ao contrário dos estabelecimentos de alta classe, os homens de boa educação nunca desejam sequer ser vistos solicitando em tal lugar. Isto não significa que não frequentem tais locais; os poucos que o fazem simplesmente se esforçam ainda mais para não serem vistos.

## Moda

A moda é ignorada e desesperadamente importante nesta ilha. Como tantas outras coisas, está sujeito à riqueza e ao status da pessoa.

Os pobres usam tudo o que conseguem encontrar e vestem-se igualmente com roupas usadas ou com roupas que eles próprios confeccionaram. Tiaras de pano são comuns entre quem passa os dias trabalhando diretamente sob o sol, enquanto outros tentam acentuar suas roupas com lenços de pescoço, colares simples de tecido ou cintos de tecido. Outros adotam uma abordagem funcional usando corda de cânhamo para segurar as leggings.

Para os homens, camisas largas e calças resistentes são a vestimenta preferida. As próprias camisas são tecidas de maneira grosseira e raramente têm punhos, terminando no meio do antebraço. A





maioria apresenta sinais de reparo, como manchas grossas ou rasgos costurados. As botas são usadas se possível, mas muitos usam sandálias rústicas ou andam descalços. As roupas raramente são tingidas ou coloridas com exceção de tons terrosos simples, como marrons e cinzas.

As mulheres usam camisas mais leves, geralmente com mangas mais curtas que terminam logo acima dos cotovelos. Saias grossas são usadas em vez de calças, muitas vezes combinadas com aventais de tecido pesado. Algumas mulheres também usam sarongues finos e tingidos de cores vivas, mas estes nunca são usados durante o trabalho e os aristocratas desencorajaram seu uso por ser "indigno" e "não condizente com pessoas civilizadas". Sapatos pequenos ou chinelos resistentes são preferidos às botas, mas as mulheres têm a mesma probabilidade de andar descalças que os homens.

O cabelo é tipicamente curto para os homens, cortado bem contra a cabeça para mantê-lo fresco sob o sol forte. Os pelos faciais não são favorecidos nem evitados; poucos plebeus têm tempo para fazer a barba regularmente e a maioria ostenta o início da barba. Isto definitivamente contribui para a aparência "desalinhada" dos homens de classe baixa. As mulheres deixam o cabelo crescer, mas raramente cuidam dele, deixando-o formar uma massa emaranhada. Eles raramente enfeitam o cabelo com alguma coisa, simplesmente amarrando-o para trás quando isso se torna um incômodo.

Em total contraste, a moda é de vital importância para as elites. Nenhuma despesa é poupada com a última moda importada de Port-a-Lucine e Port-a-Museau. Ambos os sexos são escravos da aparência, muitas vezes recusando-se a sair de casa se não parecerem perfeitos.

Os homens (atualmente) usam camisas brancas finas com frentes com babados e punhos largos, muitas vezes acentuados com rendas ou babados. Essas camisas são sempre usadas com gibões caros ou jaquetas de vários tons brilhantes. Calças igualmente coloridas cobrem as pernas e botas de cano alto completam a moda. Faixas coloridas, lenços e joias são usados como sinais de riqueza e estilo.

As mulheres usam vestidos e trajés finos e coloridos por cima de seus corpetes apertados. Esses vestidos apresentam muitas anáguas e camadas de seda, com mais babados do que pareceria possível. Estranhamente, enquanto se toma o cuidado de

cobrir as pernas com uma massa de tecido sem forma, a parte de cima é bastante decotada. Essa moda das classes ricas é chocantemente reveladora para o meu senso de moda Richemulot. Apesar das últimas tendências da moda serem importadas, todos os vestidos são alterados para se adequar aos gostos locais. Não posso dizer que desaprovo. Os acessórios atuais incluem guarda-sóis rendados - usados para fornecer sombra - e o máximo de joias que podem ser usadas sem parecerem (muito) ostentativas.

Cabelo comprido está na moda tanto para homens quanto para mulheres; os homens cortam logo abaixo da altura dos ombros, enquanto as mulheres permitem que cresçam até o meio das costas. Ambos arrumam os cabelos meticulosamente, escovando e penteando por horas. As mulheres enfeitam ainda mais os cabelos com broches, grampos e alfinetes longos. Os homens tendem a amarrá-los com uma única fita ou clipe. Os homens estão uniformemente barbeados e qualquer tipo de pelo facial é evitado. As únicas exceções são os cavalheiros idosos que ocasionalmente deixam crescer cavanhaque ou barba Vandyke.

As joias são uma necessidade no guarda-roupa de qualquer aristocrata. Anéis e pingentes são comuns nos homens, enquanto as mulheres se enfeitam com colares, anéis, pulseiras, broches e muito mais. As joias são tipicamente metais preciosos, com o ouro de cores vivas sendo preferido à prata e à platina. Gemas e outras pedras preciosas são adições altamente valorizadas a qualquer joia e essas importações caras têm um preço alto. Pedras de cores vivas, como jades, rubis, safiras e similares, são muito preferidas às pedras brancas ou transparentes.

No momento em que escrevo este artigo, violeta é a cor da estação. Todos os coletes e vestidos simplesmente devem ter um tom roxo real e as violetas são muito procuradas como peças centrais. As ametistas são pedras muito valorizadas e atualmente alcançam um preço alto. Embora eu espere que isso mude rapidamente à medida que o humor muda e alguma outra fantasia toma conta.





## Comida

Demorei muito mais para pesquisar esta seção do que eu gostaria, simplesmente porque demorei um pouco para desenvolver uma paleta para a culinária souragnien. Eles cozinham com um vegetal local conhecido como 'pimenta malagueta', embora não seja nada disso! Embora os habitantes locais insistam que a comida deve ter algum "sabor", acho minhas refeições mais saborosas quando não estou em agonia ardente. Não sei que sabor devo adicionar porque tudo que sinto é queimação!

Os habitantes locais desfrutam de uma variedade do que poderia ser melhor denominado "guisados". São misturas de carne e vegetais jogadas em uma panela e cozidas. No entanto, eles recebem nomes coloridos como jumbalaya, gumbo e etouffee. Os ingredientes mais comuns incluem cebola, uma variedade de pimentões, cenouras e carne. As carnes possíveis incluem frango, coelho, porco, peixe, camarão e outros frutos do mar. Recentemente introduzido na região é o arroz, um grão importado de Rokushima Taiyoo, que cresce muito bem no solo úmido de Souragne. Está rapidamente se tornando um produto básico regional.

Os locais também têm o curioso hábito de queimar a parte externa das refeições. Eles escurecem propositalmente a boa comida e também adicionam textura e sabor ou alguma outra bobagem desse tipo. Embora não seja tão perturbador quanto a seleção de especiarias, é uma excentricidade única na ilha. Até encontrarmos um bom cozinheiro de Dementlieu para la Maison, temo perder algum peso.

Pouco gado é criado em Souragne, exceto por algumas pequenas galinhas e porcos. As galinhas são de longe as mais comuns, pois têm um significado especial nos rituais religiosos da terra e uma conexão com o povo. Poucos camponeses não têm acesso a um galinheiro. Os porcos também são criados, mas em menor número e geralmente preparados como linguças temperadas.

A maior parte da carne para as refeições é fruto de caça, como coelhos capturados na armadilha, ou, mais comumente, retirada da água. Os souragniens têm uma afinidade com a pesca que invejo. Eles são adeptos de se alimentarem dos rios e costas da ilha. Camarão, peixe, ostras, lagostins e mais facilmente chegam às panelas e aos pratos.

Passei muitos dias conversando (e às vezes discutindo) com os habitantes locais sobre os detalhes das anzóis, redes e iscas. Devo admitir que tenho pescado mais bagres desde que troquei a pele de frango por fígado fermentado.

*Para uma terra remota de pântanos, as plantações de Souragne oferecem uma grande variedade de pratos únicos e saborosos que rivalizariam com as misturas de alguns dos melhores restaurantes de Port-a-Lucine. Embora grosseiros e rústicos em termos de apresentação, os pratos variam desde os tentadoramente sutis até os tão altamente condimentados que seriam palatáveis apenas para os paladares mais experientes.*

*Os pobres comem qualquer coisa! Um prato é feito com uma carne que os visitantes chamam de "frango do pântano", que mais tarde descobri ser, na verdade, uma espécie de cobra. Quando bem cozido produz uma carne que, como o próprio nome sugere, tem gosto de frango. Nos solares, a refeição pode ser muito requintada, principalmente durante os bailes. Presenciei um prato envolvendo um pássaro grande e de plumas brilhantes, deitado antes de assar e que, pouco antes do final do cozimento, foi retirado do forno com cuidado para que o cozinheiro reinserisse com esmero a plumagem do animal. O resultado final foi uma peça central deslumbrante para a mesa de refeições.*

*Várias plantações em Souragne cultivam um tipo de cana que pode ser espremida para produzir um xarope extremamente doce. O sabor lembra a polpa da beterraba sacarina mordentiana ou a seiva da pinho doce lamordiana. Isso é usado para fazer uma variedade de doces e confeitados. Às vezes é bebido fresco ou após fermentação, às vezes com adição de frutas e especiarias. A bebida fermentada é particularmente popular e é comprada em barris pelos marinheiros visitantes. Achei a bebida muito forte, embora tenha participado de uma interessante mistura de frutas que usava a bebida espirituosa como base.*

- Prof. ECM Parsons



Existem algumas diferenças de classe entre as refeições. Os plebeus tendem a fazer refeições menores e mais simples, preparadas em uma panela comunitária. Conjuntos de famílias compartilham alimentos e cozinham refeições conjuntas. É mais fácil para uma família encher seu pequeno jardim com um tipo de vegetal do que cultivar uma variedade. Pode-se concentrar-se na criação de galinhas, confiando nos outros para lhes fornecer verduras. Ou pimentas vermelhas, dolorosas e ardentes.

Os ricos cozinham os vegetais e a carne separadamente, servindo “guisados” como acompanhamento. Eles também usam uma maior variedade de ervas e especiarias, muitas importadas de lugares tão distantes como Hazlan e Sri Raji. Os nobres comem muitos pratos exóticos e importados, principalmente em festas.

Presumi que os vinhos seriam a bebida preferida e fiquei chocado ao descobrir que não era esse o caso. Os vinhedos são raros nesses pântanos e poucas garrafas aqui foram importadas. Algumas das famílias mais ricas trazem cerca de uma dúzia de garrafas para grandes festas, sendo os vinhos de Borca ou Invidia os preferidos, principalmente devido à reputação e não ao sabor. Raramente são das melhores safras ou de vinhedos respeitáveis, mas são tratados como se fossem.

Os souragniens gostam de muitas bebidas. As elites preferem o absinto, uma bebida alcoólica verde forte que também é levemente tóxica. Embora raramente cause qualquer prejuízo real e sua reputação seja principalmente para exibição. O perigo implícito aumenta sua mística. O rum feito de cana-de-açúcar é uma bebida muito mais comum. Os aristocratas bebem rum aromatizado com uma variedade de especiarias, enquanto os plebeus se contentam com uma bebida diluída chamada grogue.



## Idioma

Fiquei surpreso ao ouvir o souragnien, a única língua falada por todos nesta ilha. É notavelmente semelhante ao Alto Mordentiano, o discurso de Dementlieu. Com apenas um pouco de prática, e quando falado lentamente, eu rapidamente adquiri uma compreensão conversacional da língua e não tive problemas em conversar sem ajuda mágica. Posso não ser um linguista como o irmão Lochespeare, mas este velho professor ainda não é ineducável.

No entanto, existem gírias locais e variantes regionais suficientes para afastar o desconhecido, e a língua se misturou com pelo menos um dialeto nativo. Ele capta palavras ou frases estranhas enquanto seu sotaque é arrastado, sem a anúnciação nítida de Dementlieu, tornando a compreensão mais irritante.

Eu não presumiria que um conhecimento prático de mordentiano seria suficiente se a sobrevivência estivesse em jogo, nem esperaria uma recepção calorosa. Os souragniens tendem a pensar naqueles que não falam a sua língua como estúpidos ou selvagens, sejam eles dos ermos de Valachan, do auge da sociedade Paridon ou mesmo falando a sua língua da forma como deve ser falada.

## Cartilha Souragnien

Português	Souragnien
Crocodilo	Krokrodile
Barco	Kok- bato
Morto	Kaokoun
Peixe	Balaou
Olá	Bozour
Ajude	Sokour
Magia	Mazi
Não	Non
Velho	Ancyin
Mar	Loséan
Feiticeiro	Mazigador
Pântano	Marècage
Obrigado	Romersi
Sim	Oui



## Perspectiva e Cosmvisão

Como todas as coisas nesta ilha, há uma divisão fundamental. Assim como a terra sólida está separada do pântano, os plebeus veem o mundo de maneira diferente das elites. Os pobres veem as coisas em relação à natureza com uma mistura de espíritos, animais e superstições, enquanto as elites pensam em termos de pessoas; aliados e rivais. Ambos têm uma forte ligação com os “velhos métodos”, a forma como as coisas eram feitas há anos e, presumivelmente, continuam a ser feitas. Eles estão simplesmente carregando a tradição e os legados mantidos pelos seus antepassados.

Para os plebeus, eles estão vivendo a vida tão inalterada quanto possível. Eles mantêm sua fé e religião e continuam seus rituais. Eles podem trabalhar para seus empregadores durante o dia, mas são seus próprios patrões à noite. Depois ficam livres para cantar, dançar e acender as fogueiras rituais. Eles estão bastante orgulhosos de como conseguiram resistir às tentativas de proibir seus rituais e corromper seu modo de vida.

As elites degradadas que agora trabalham nos campos estão igualmente orgulhosas, pois parecerão ainda mais grandiosas quando se restaurarem ou removerem a mancha do nome da família. Todos estão convencidos de que o seu infortúnio é meramente temporário, mesmo que estejam endividados e assolados pela pobreza há gerações. Os seus compatriotas nas classes médias também acreditam que estão destinados a ascender à grandeza e que não estão muito distantes dos aristocratas.

Para os nobres, eles vivem uma vida de cultura e dignidade, muito superior a qualquer outro lugar. Eles são cavalheiros e damas refinados e a nata da sociedade. Estas elites estão convencidas de que são culturalmente iguais a Richemulot, Borca e Dementlieu, se não superiores culturalmente. Nas minhas primeiras visitas fui recebido com um toque de desdém, como se eu fosse estranho. Eles ficaram, é claro, felizes em ver que eu me afastei dos selvagens do Núcleo e fui para algum lugar civilizado.

Após meses de pesquisa, consegui encontrar uma única palavra que descrevesse suas opiniões e crenças. Apenas uma palavra que descreve todos eles.

Uma anedota interessante primeiro. Preenchi um pequeno bloco encadernado com meus pensamentos e observações sobre esta terra enquanto

viajava por toda sua extensão. Enquanto relaxava no conforto de la Maison, li meus pensamentos e descobri que usei o mesmo descritor o tempo todo. Apareceu repetidamente na segunda metade do meu caderno e eu nunca percebi. A palavra era “hipócrita”. Embora “hipócritas egoístas delirantes” possam ser aplicados com a mesma facilidade.

Os plebeus de pele escura acreditam que permanecem fiéis ao passado, apesar de terem abandonado as roupas, a língua e a vida diária dos seus antepassados. Eles acreditam que podem trabalhar para e com as pessoas de pele clara souragnienses e ainda mantêm uma identidade separada. O exemplo mais triste é o daqueles que encontram riqueza e ascendem ao poder e ainda assim acreditam que estão em contacto com as suas raízes enquanto se deleitam com uma devassidão maior do que até mesmo outros aristocratas. A classe média não consegue ver o seu número cada vez menor à medida que mais e mais pessoas caem na pobreza e na opressão ou no controle semelhante ao vício que os aristocratas mantêm sobre a sua riqueza e posses. Finalmente, os aristocratas insistem que são o pináculo cultural do país, não conseguindo ver o óbvio: que são um povo patético que governa um pântano atrasado.

Não posso deixar de me perguntar se essa fantasia é realmente acreditada ou se as ilusões compartilhadas são simplesmente uma fachada ousada apresentada para esconder a verdade. Ou talvez seja uma mentira contada com tanta frequência que eles esqueceram que é mentira e acreditaram com sendo verdade.

## Governo e Lei

Souragne não tem um único líder político; cada assentamento tem seu próprio governante. Um Conseil des Seigneurs reúne todos os senhores da cidade, a maioria proprietários de plantações, mas também alguns comerciantes ricos. Para ser convidado para este clube exclusivo é necessário ter pelo menos 25 trabalhadores contratados nos últimos cinco anos. O Conselho geralmente se reúne quatro vezes por ano.

O Conseil des Seigneurs elege seu líder, o intendente-prefeito. Uma plantação ou comerciante tem um voto, mas muitos proprietários ricos garantem vários votos a seu lado por meio de empréstimos ou ameaças. O intendente é nomeado por um período de dois anos, mas se for necessário o Conselho





pode revogar o mandato e colocar outra pessoa no seu lugar (isso nunca aconteceu, mas a ameaça existe). O intendente é a voz dos ricos e a eleição do intendente é sempre ocasião de intrigas e acordos de fala mansa entre as famílias poderosas.

O povo de Souragne é demasiado pobre para ser tributado de forma lucrativa; este é um dos poucos alívios que essas pessoas têm durante a vida. O Conselho vota o seu orçamento autotributante, que é utilizado para a administração da cidade, da milícia e outras tarefas ou obras específicas, como um novo cais, uma ponte, novas armaduras para a milícia, etc. uma oportunidade de dar a conhecer à classe trabalhadora os “modos carinhosos” dos senhores.

As poucas leis proclamadas pelo Conselho foram feitas tendo em mente os interesses dos trabalhadores, ou pelo menos é o que afirmam, enquanto protegem realmente o status quo e os interesses dos senhores. Por exemplo, um dos piores crimes seria matar ou de outra forma incapacitar o proprietário de uma plantação, “no interesse dos trabalhadores que são pagos por este fornecedor de trabalho”. Linda maneira de expressar isso, não? A punição para um crime tão raro está na praça pública.

Não existe uma milícia permanente nas cidades, embora os jovens senhores tenham de servir durante dois anos na milícia de Port d’Elhour. Após este período de tempo, a maioria dos nobres são proficientes com armas. A qualquer momento, Port d’Elhour tem cerca de 15 a 25 jovens nobres prontos para pegar em armas num curto espaço de tempo. Eles são bem treinados e bem equipados (couro e escudos, espadas longas, bestas e muitos possuem pistolas). A milícia também pode recrutar os pobres, acrescentando 75 jovens trabalhadores com um dia de antecedência (armados com porretes e escudos de madeira).

Em Port D’Elhour, o intendente é um homem brilhante, muito bom a usar as suas influências e apoio para permanecer no poder - tão bem que Bernard Foquelaine (Ari3/Rog1) é o intendente da maior cidade de Souragne desde 742, sendo sempre reconduzido à tarefa a cada dois anos. Mas o seu mandato atual é o último, já que o homem está envelhecendo e muitas vezes fica incapacitado por doenças. Os senhores têm pelo menos três candidatos dignos e a próxima votação do Conselho deverá ser intrigante.

Em Marais d’Tarascon, com o acordo benevolente da família Tarascon, o atual intendente também é Bernard Foquelaine. O intendente da Câmara de Port d’Elhour deixa as suas funções cotidianas para o condestável Gremin (Gue3). O policial Gremin também é idoso e está pensando em deixar suas funções para seu segundo filho (o primeiro morreu em 730 durante os eventos que levaram à Grande Conjunção).

Em Thibaut, a intendência é partilhada entre a família Bourdiel e Durand. É principalmente um título honorífico, já que poucas coisas precisam de decisão imediata nesta pacata povoado.

O intendente e o Conseil des Seigneurs sabem que é melhor não ignorar o Senhor dos Mortos. Quando recebem um mandamento dele, ele é rapidamente obedecido. No entanto, sempre que podem gostam de lembrar aos trabalhadores e aos estrangeiros que são a força dominante de Souragne.

## Comércio com Outras Terras

Mesmo que Souragne esteja isolada nas Brumas, estabeleceu ligações comerciais com outras terras. Os principais destinos dessas rotas comerciais são Darkon e Liffe, devido as brumas do Despertar de Loa, mas as nações costeiras interessadas do Núcleo Noroeste (Mordent, Richemulot, Dementlieu e Lamórdia) também são destinos comuns. Os navios mercantes souragnien atravessam toda a extensão do Mar Noturno, parando em todas as ilhas de lá.

Nas últimas décadas, a população destas terras passou a gostar de bens souragniens e vários senhores enriqueceram em pouco tempo. As principais exportações são algodão, açúcar, tabaco, café e peixe seco. Uma adição mais recente é o arroz; o grão de Rokushima Taiyoo cresce tão bem aqui que eles começaram a exportá-lo para o Núcleo.





## Gancho de Aventura -

### Ajuda Comercial

Personagens devem representar os interesses políticos de Souragne no exterior (nas terras do Núcleo) ou tentar estabelecer novas colônias em ilhas de terror já existentes (ou ainda não descobertas). Naturalmente, a traição entre famílias nobres significa que os personagens nunca podem ter certeza das recompensas que receberão por cumprir com sucesso sua missão, ou que podem conquistar a inimizade de famílias rivais que não pouparão esforços para garantir que os planos dos personagens e seus apoiadores fracassem.

As importações tendem a ser produtos especiais indisponíveis para os habitantes locais, produtos exóticos e luxuosos para agradar às elites: modas do Ocidente, vinhos das terras centrais, artesanato do Oriente e especiarias de todos os lugares. Alimentos exóticos e alguns animais são ocasionalmente trazidos de volta, especialmente se forem divertidos.

Os heróis são frequentemente contratados como guardas para devolver o pagamento a Souragne ou para tarefas especiais, como uma investigação sobre o desaparecimento do emissário de um comerciante. Dadas as longas jornadas que as mercadorias às vezes devem fazer por todo o Núcleo, os guardas são praticamente uma necessidade.

## História



Encontrei dificuldades ao me concentrar no passado da ilha; o elevado número de analfabetos significou que poucos documentos históricos confiáveis foram escritos. Grande parte da história é transmitida por meios orais. Tornou-se um esforço frustrante juntar as peças do que aconteceu. Para complicar ainda mais esta situação está a possível natureza falsa do passado, tenho a certeza que os meus irmãos estão conscientes da teoria de que povos e terras inteiras são criados pela vontade da(s) força(s) enigmática(s) que controlam o nosso mundo. É impossível saber quanto da história é real e quanto é fantasia, como as falsas memórias de Darkon.

Após semanas de busca, me deparei com três tomos que se mostraram inestimáveis. A primeira foi uma cópia do diário privado de Edvard Renfus, capitão de um navio darkonês que chegou à ilha há mais de um século. Fiquei tão impressionado que enviei alguém para examinar o original em Fontes de Nevuchar e me enviar notas sobre o que descobriram. O segundo é o livro escrito por seu descendente, Dannen Renfus, um bardo que viveu na ilha por um tempo enquanto pesquisava a jornada de seu ancestral. Por último, usei o diário de Pierre Tarascon. Tarascom, notável pela cidade que leva o nome de sua família e uma série de eventos que ali ocorreram.

Incluirei passagens de todos os três quando relevante. Embora perspicazes, eles nem sempre são totalmente precisos, mas ainda assim provaram ser uma excelente visão do passado.

### Trecho de:

### O Diário do Capitão Renfus

*Um pouco atrás, em 635 CB, esta ilha de Souragne foi avistada pela primeira vez nas Brumas por este marinheiro darkonês. Meu nome é Capitão Edvard Renfus e minha tripulação do Nevermore atolou nosso navio em um dos muitos bancos de areia que se escondem sob a superfície do Mar Obscuro, nas proximidades de Port d'Elhour. Fomos resgatados cautelosamente pelos habitantes da cidade que ficaram maravilhados com a nossa chegada, pois os colonos locais tinham perdido todo o contacto com o mundo exterior durante quase um ano. Esperávamos celebração ou saudação como heróis, mas não encontramos nenhuma.*

*Minha tripulação e eu passamos quase um ano em Souragne, durante o qual tentamos, sem sucesso, rebocar o Nevermore para fora das águas rasas antes de construirmos um novo navio, La Licorne, em colaboração com alguns benfeitores mais ricos, a família Mont Mirebalais. Entretanto também reservámos algum tempo para explorar a ilha e conhecer o seu povo, cultura e língua.*

*É uma terra sombria e triste, pelo menos na minha opinião. As pessoas são hostis e insensíveis, restando pouca alegria em suas vidas. Eles parecem fazer pouco além de seguir os movimentos da vida diária. Como eu desejava voltar para Darkon e minha ansiosa esposa.*





Este relatório é um pouco estranho e não se parece em nada com a Souragne em que resido atualmente. Quando descobri isso e li o Diário do Capitão e o diário de bordo, fiquei confuso e pronto para abandonar minha pesquisa. Então me lembrei de ter lido sobre mudanças semelhantes de atitudes em Invidia e Sithicus. Algum evento dramático ocorreu entre o surgimento desta terra das brumas e os dias atuais.

## Trecho de: "Souragne e Seu Povo" de Dannen Renfus

*Para a história a seguir, baseio-me na história oral e em algumas notas intrigantes sobre a vida do nobre Anton Misroi (nascido aproximadamente em 599 CB, falecido em 635), que recentemente foram encontradas perto de Marais d'Tarascon na posse de um homem excêntrico pelo nome de Mordu. Eles sugerem que antes da chegada do Capitão Renfus, Souragne era apenas um posto comercial isolado numa rota marítima que ligava o que os seus habitantes chamam de "Velho Mundo" (e um país chamado Aurélians em particular) e o "Novo Mundo". A colônia já existia há pouco mais de um século, quando grande parte dela se perdeu nas brumas.*

*A ilha foi descoberta pelo Capitão Ferdinand Misroi e sua tripulação de exploradores marítimos Aurélianos no que estimo ser 528 no Calendário Baroviano. O próprio imperador de Aurélians teria escolhido o nome Souragne - embora não haja registro sobre o que o nome significa ou significou.*

*Ferdinand Misroi, que era amplamente considerado um homem ambicioso e intrigante, inicialmente considerou reivindicar a ilha para si sem alertar o imperador sobre sua existência. Ele rapidamente concluiu que era apenas uma questão de tempo até que exploradores rivais, dos Aurélianos ou de alguma potência concorrente, relatassem sua descoberta e ele precisaria lutar para manter suas terras contra os usurpadores. Misroi, que sempre teve a reputação de ser um tipo altamente independente, decidiu que seria sensato apresentar a ilha ao Imperador como um presente e um sinal de lealdade inquestionável, esperançosamente em troca de receber o título e governar a ilha. Esta recompensa antecipada, por sua vez, conceder-lhe-ia o apoio defensivo da Marine Impériale de Auréliaise sempre que necessitasse, bem*

*como uma base segura de operações para lançar as suas contínuas incursões no Novo Mundo.*

Interrogo-me sobre a localização e existência destes "aurélianos". A linguagem é tão notavelmente semelhante à de Dementlieu e Mordent que não podemos deixar de nos perguntar sobre uma possível origem comum. Obviamente, Dementlieu não poderia ter sido Aureliano; a primeira só se revelou das Brumas sete décadas após a descoberta de Souragne. Porém, com o que suspeitamos das origens de nossas terras, é possível que Aurélians seja uma relação esquecida com Mordent. Poderia ser uma colônia, uma terra relacionada ou mesmo a terra de onde veio o povo de Mordent.

Esta possível conexão é ainda mais turva pela adoração de Ezra pelos aristocratas de Souragne. Dada a idade das igrejas em Port d'Elhour, é improvável que a fé borquense tenha se espalhado pela ilha no século em que a ilha esteve nas Brumas. Os habitantes locais insistem que Ezra é a fé dos seus progenitores Aurélianos, mas não há como ter a certeza.

Estou interessado neste homem, Mordu, se ele puder ser encontrado - vivo ou morto - ele poderá ser uma valiosa fonte de informação. No entanto, ele atualmente evitou todas as minhas tentativas de localizá-lo, tanto mundanas quanto mágicas.

## Trecho de: O Diário do Capitão Renfus

*As pessoas desta ilha são de duas raças. Houve uma época em que escravos de outras colônias distantes também foram trazidos para Souragne. Os conquistadores fizeram o que puderam para dominar os habitantes nativos da ilha, subjugando centenas e massacrando milhares que não cederam à sua vontade.*

*Diz-se que Souragne era muito maior naquela época do que é agora, e a ilha se estendia por quase 160 quilômetros ao sul de Tristepas. Também havia rumores de que existiam terras a sudoeste da Maison d'Sablet, mas poucos assentamentos foram estabelecidos lá.*

*Alguns dos selvagens conseguiram se esconder nos pântanos ou nas colinas, mas ao longo das décadas seguintes os últimos deles foram exterminados.*





O outrora impressionante tamanho da ilha explicaria muita coisa, como a origem dos recursos que abasteceram a construção dos assentamentos e plantações, para não falar dos intermináveis cemitérios. Atualmente, a pedra e o minério limitado precisam ser extraídos de pequenas pedreiras na fronteira leste, uma tarefa perigosa, já que as pessoas frequentemente desaparecem nas Brumas. No entanto, não há pedra e minério suficientes para construir os grandes edifícios pré-existentes ou cunhar a moeda pré-existente.

### Trecho de: "Souragne e Seu Povo" de Dannen Renfus

*Enquanto Ferdinand Misroi recebeu o título e a escritura de uma respeitável parcela de terra fértil perto dos limites da Maison d'Sablet, o clã Tarascon rapidamente desenvolveu as propriedades mais ricas da ilha. Dos quatro filhos de Tarascon que vieram para Souragne, Pierre foi de longe o mais bem-sucedido. Ele era indiscutivelmente o proprietário de terras mais prósperas de Souragne e atraiu muitos trabalhadores e artesãos para sua propriedade, que, em poucos anos, cresceu até se tornar a cidade de Marais d'Tarascon.*

*A sua boa sorte deveu-se em parte à qualidade e tamanho da terra, bem como à sua compreensão intuitiva das técnicas agrícolas que poderiam ser aplicadas de forma mais eficaz ao contexto souragnien. Além disso, como filho mais velho do clã Tarascon, ele herdou uma pequena frota de navios mercantes de seu pai recentemente falecido. Com esta frota, ele poderia facilmente exportar suas colheitas e madeira de volta para os Aurélianos a baixo custo, ao mesmo tempo que poderia cobrar comissões de transporte pesadas, mas ainda competitivas, de outros proprietários de terras com recursos mais limitados que procuravam exportar seus produtos exóticos de volta para o Velho Mundo.*

*Enquanto isso, as terras da família Misroi, localizadas no extremo sul da Maison d'Sablet, começaram lentamente a afundar no pântano. O solo outrora sólido e fértil tornou-se pantanoso depois que uma irrigação mal implementada combinada com inundações infelizes encharcou o solo. Os campos do norte ficaram cada vez mais atolados e os Misroi foram forçados a depender dos campos menos férteis do sul. Isto, combinado com o sucesso do Tarascon, apenas enfureceu*

*Misroi, que viu a sua influência na ilha diminuir ano após ano.*

Ah, o início da famosa rivalidade Misroi / Tarascon. Muitas canções, histórias e piadas foram contadas sobre essa rivalidade duradoura. As duas plantações rivais que prepararam o cenário para todas as brigas familiares menores que continuam até hoje. Isso durou quase um século antes que a linhagem Misroi praticamente terminasse com a morte de seu patriarca Anton, exceto por alguns membros dispersos, sem as terras e o poder que já tiveram. Mais recentemente, a linha Tarascon foi paralisada após os acontecimentos de vinte anos atrás.

Apesar disso, Marais d'Tarascon ainda é uma cidade viva e parada frequente para navios que enfrentam o pântano, especialmente aqueles que desejam contornar a autoridade portuária muitas vezes cara de Port d'Elhour. Enquanto isso, a outrora grande plantação de Misroi está agora perdida no pântano de Maison d'Sablet.

### Trecho de: O Diário de Pierre Tarascon

*Aflicção e sombra espreitam as mentes de meus compatriotas. Apesar do constante crescimento na prosperidade de nossa terra ao longo do último meio século, tememos as observações proféticas feitas por uma cigana misteriosa.*

*Ocorreu pouco depois de fundar meu legado, a cidade de Marais d'Tarascon. O cigano - chamado Hyskosa - chegou às nossas costas. Há rumores de que ele foi visto em Aurélianos em diversas ocasiões, e era conhecido por ter uma habilidade incrível de prever o futuro com notável precisão.*

*Ninguém parece saber como ele veio para Souragne. Ele não tinha viajado para a ilha a bordo de nenhum dos navios que estavam atracados em Port d'Elhour e muitos mais tarde sussurraram que era como se um fantasma tivesse surgido do nevoeiro numa carroça para entregar uma mensagem ao pobre eu.*

*Inicialmente recebi calorosamente o cigano no Marais d'Tarascon, chegando a convidá-lo para minha propriedade. Oxalá eu simplesmente o tivesse expulsado da minha vista! Eu estava ansioso para ouvir as histórias de viagem e a leitura da sorte do homem. Confesso que*



gostei da atenção e do discurso que Hyskosa iria gerar entre a população da ilha, ser o centro das atenções traz muitas vantagens. Hyskosa permaneceu em Marais d'Tarascon por várias semanas, passando grande parte do tempo comigo.

Pouco antes de desaparecer sem deixar vestígios, viajando pela estrada em sua carroça, Hyskosa me deixou duas revelações chocantes: a primeira, que Souragne sofreria uma terrível maldição no final de seu primeiro século de existência! A segunda ocorreria ainda outro século depois e envolveria a manifestação de um dos Seis Sinais que mudaria para sempre a ilha e o mundo ao seu redor.

Fiquei pasmo. Num estado de desespero, comecei a compartilhar as revelações de Hyskosa com meus irmãos e outras pessoas do meu círculo social. Não demorou muito para que a história se espalhasse por Souragne e ganhasse vida própria.

Não registro aqui os Seis Sinais; Não suporto escrevê-los novamente. No entanto, eles foram registrados para a prosperidade em um pergaminho escrito pelo próprio cigano, que agora esconde para sua segurança, pois pode ser a fonte de nossa salvação.

Achei este relatório esclarecedor e chocante. Meus irmãos deveriam reconhecer o nome "Hyskosa" imediatamente. O que mais surpreende é a data, aproximadamente 535 CB! Isto foi mais de um século antes de Souragne ser arrastada para as Brumas e muito antes da época do lendário Dukkar. E isso se passou exatamente dois séculos antes da primeira profecia registrada das Visões de Hyskosa em 735, conforme observado em muitas linhas do tempo de nossa Terra.

Estou ciente das propriedades de alteração do tempo tanto das Brumas quanto dos Vistani (especialmente dos Canjar), mas se isso for verdade, é simplesmente extraordinário.

Devemos investigar isso mais a fundo, pois a capacidade de retroceder tanto no tempo a ponto de emergirmos em uma terra antes que ela seja engolida é uma possibilidade muito tentadora para ser ignorada! Viajar pelo rio do tempo até o momento real da criação pode até oferecer um vislumbre dos Vigilantes.

No entanto, isto pode ser simplesmente uma criação da história falsa, uma memória falsa revelada através da discrepância flagrante entre os eventos observados. Ou pode ser simplesmente um Vistani de mesmo nome ou tribo, um ancestral dos Hyskosa que conhecemos. As descrições são semelhantes, mas não ultrapassam o campo da coincidência.

## Trecho de: "Souragne e Seu Povo" de Dannen Renfus

Durante décadas após a visita de Hyskosa, a prosperidade da ilha só continuou a aumentar. Os nativos indígenas foram virtualmente aniquilados e a sua "ameaça" eliminada, as colheitas eram abundantes, Port d'Elhour e Marais d'Tarascon cresceram continuamente e a estrada Tristepas foi construída para ligar Port d'Elhour às outras comunidades da ilha. As rivalidades e intrigas continuaram entre famílias nobres; os Misrois e os representantes formais da Coroa permearam a ilha, mas tiveram pouco impacto na sua economia e na estabilidade política geral. Doenças transmitidas por insetos e tempestades tropicais afligiam periodicamente a colônia, mas a vida continuou normalmente e as previsões de Hyskosa foram esquecidas.

Então, uma série de desastres atingiu a ilha durante a sua segunda metade do século. Décadas de guerra no Novo Mundo e ao longo das rotas navais que ligam o Velho e o Novo Mundo devastaram a economia de Souragne e reduziram as viagens de e para a ilha; tanto uma rebelião de escravos quanto uma guerra civil (com os Misrois de um lado e os Tarascons do outro) resultaram em perdas significativas de vidas na ilha. Minhas estimativas colocam as vítimas entre 3.000 e 5.000 vidas perdidas.

A Morte Amarela reivindicou quase 2.000 almas adicionais ao número de mortos. As pessoas começaram a se lembrar da profecia de Hyskosa e procuraram fugir de Souragne.

Alguns anos após o encerramento do primeiro século de colonização de Souragne, um furacão de força incomparável assolou a ilha durante semanas, impedindo o contato com todos os assentamentos do centro e do sul; todos procuraram o abrigo que puderam encontrar. O enorme olho da tempestade posicionou-se sobre a Maison d'Sablet, isolando vastas áreas da ilha com um



vento terrível e uma chuva torrencial. De forma não natural, manteve a sua posição durante dias, cortando todo o contacto externo. Quando a tempestade finalmente cessou, foi substituída por uma espessa neblina, que continuou a sufocar Souragne. Uma neblina mais espessa e penetrante do que qualquer outra que os habitantes já tivessem visto.

*Aqueles que se lembravam da história de Pierre Tarascon e Hyskosa concordavam que a primeira profecia do cigano se cumprira. O desespero total tomou conta dos ilhéus.*

Para o povo desta ilha é apenas “a Tempestade”, uma memória terrível de um desastre há muito passado. Para os iluminados, como nós, é claramente o momento em que a terra foi criada ou trazida ao mundo. O evento seminal – o ímpeto por trás da criação da terra – pode ser encontrado nos acontecimentos de 635 CB.

Com os registos incompletos, é difícil ter certeza do que ocorreu. Porém, um acontecimento se destaca: a morte de Anton Misroi. Na verdade, toda a família Misroi desapareceu uma noite em 635, na época da Tempestade. Pode muito bem ser que eles tenham morrido naquele desastre ou, muito mais provavelmente, na minha opinião, o assassinato coletivo foi o evento que chamou a atenção dos Vigilantes nas Sombras!

A questão que resta é quem estava por trás do assassinato da família? Os suspeitos mais óbvios são a família Tarascon, especialmente com os recentes rumores de seu relacionamento com monstros. Mas não há nenhum indivíduo óbvio para atribuir o crime, nenhum Tarascon que se destaque como um vilão tão notório.

O outro provável suspeito é o Senhor dos Mortos, a figura Loá temida por todo o país. Embora não esteja convencido de sua existência, já vi o suficiente para acreditar que há algo ou alguém que se encaixa no papel. Há rumores de que ele mora nas profundezas do pântano e é conhecido por ser bastante vingativo. É bem possível que Anton Misroi tenha ofendido o Senhor e toda a família tenha pago o preço.

Seja qual for a verdade, o evento provou ser reverso o suficiente para atrair as atenções mais sombrias e arrastar a terra profundamente nas Brumas.

## Trecho de: “Souragne e Seu Povo” de Dannen Renfus

*A primeira década após a tempestade foi uma época tumultuada. O mundo mudou e o resto da ilha foi arrastado pelo furacão e sufocado pelas névoas. A população sentiu-se desligada das suas antigas vidas, afastada da humanidade. Uma apatia descontente instalou-se na mente do povo e o período foi marcado por uma série de atos particularmente cruéis e humilhantes.*

*Leis rigorosas e duras foram promulgadas, as punições pela desobediência foram severas e as plantações isolaram-se dos seus vizinhos. Os poucos navios que sobreviveram à tempestade não fizeram qualquer tentativa de procurar outras terras ou regressar aos Aurélianos.*

*Foi em 645 que a vida finalmente se estabilizou. Numa mudança abrupta, a alegria foi restaurada ao povo. A maioria das novas leis foi revogada e esquecida e as casas foram novamente reabertas aos vizinhos. O choque do isolamento finalmente passou e os estaleiros surgiram e o comércio foi renovado.*

*Este foi também o ano notável em que os nobres “libertaram” os seus escravos. Eles afirmam abertamente ter feito isso porque achavam que era indelicado manter e comercializar homens como animais e, portanto, decidiram fazer o que é respeitável, pagando aos seus trabalhadores. É certo que poucos trabalhadores conseguiram poupar o suficiente para comprar a saída da servidão e a maioria continua a trabalhar como se fossem escravos, mas a maioria dos nobres lembra aos que duvidam que a mudança leva tempo.*

*Pessoas mais cínicas afirmam que o isolamento tornava a escravidão insustentável, que sem os exércitos de Aurélianos ou a força de ameaça os escravos teriam se rebelado. Mas se isso fosse verdade, por que os trabalhadores pobres e contratados não se revoltariam?*

Outra passagem frustrante, embora que ilumine os comentários iniciais do Capitão Edvard Renfus. Parece que alguma mudança dramática ocorreu dez anos depois que a terra apareceu nas Brumas. Algo fundamentalmente alterado em Souragne, algo semelhante ao terrível senhor sendo morto ou usurpado. Algo que fez toda a terra estremecer de imperceptibilidade. Algo de que não há registro, nem vestígio, nem evidência real; Tenho certeza de



que algo aconteceu, mas não consigo encontrar nenhuma prova do assunto.

Independentemente disso, a vida mudou sutilmente em Souragne. O povo recuperou o foco nas boas maneiras e na civilidade - recuperou a sua humanidade, por assim dizer - mas adotou uma atitude de superioridade aliada à recusa em ver as suas falhas e erros. Os incidentes de crueldade casual não diminuíram, os escravos - ou melhor, os trabalhadores - foram espancados com a mesma selvageria, só que agora a fachada e as atitudes mudaram.

### **Trecho de: "Souragne e Seu Povo" de Dannen Renfus**

*Em 739 CB, ciganos sombrios emergiram novamente das Brumas com suas carroças e visitaram Marais d'Tarascon. O significado desta visita era muito familiar para os habitantes locais. Lembrando-se dos contos de advertência dos seus antepassados, os moradores da aldeia prepararam-se para o pior. Durante semanas, os céus de Marais d'Tarascon foram de uma cor negra opressiva e turva. Os aldeões de repente começaram a desaparecer, enlouquecer ou morrer misteriosamente sem aviso, incluindo Marcel Tarascon, chefe da propriedade Tarascon. A aldeia, que na melhor das hipóteses não era o lugar mais alegre, foi sufocada pelas garras do terror.*

*Bravos aventureiros ousaram enfrentar o desafio e tentaram impedir a passagem de um dos seis sinais de Hyskosa: "A luz do céu brilhando sobre os mortos / irá desmorronar e falhar, tornando tudo vermelho".*

*Diz-se que as suas investigações os levaram a enfrentar o monstro responsável pelas mortes súbitas e desaparecimentos em Marais d'Tarascon. No entanto, uma lua carmesim brilhou através das turbulentas nuvens negras e o céu derramou lágrimas de sangue em uma chuva torrencial enquanto os heróis lutavam contra seu adversário - um dos seis sinais preditos da segunda profecia havia se tornado realidade.*

*Embora os acontecimentos sobrenaturais tenham deixado os ilhéus cambaleantes, eles aprenderam anos mais tarde que parte da grande profecia relativa aos Seis Sinais tinha sido evitada e que foram poupados de todo o impacto da Grande Conjunção de 740 CB.*

Eu li a profecia de Hyskosa, afinal é leitura obrigatória em nossa Fraternidade. Uma massa confusa de previsões típicas que podem ser atribuídas a uma série de eventos. Eventos considerados cumprimentos das Visões e relacionados à Grande Conjunção podem ser encontrados nas histórias de todos os países. Todo mundo tem suas lendas e histórias onde assumem a responsabilidade de salvar o mundo. Embora muitas das ocorrências estejam indiscutivelmente relacionadas (como Daglan e a Coroa das Almas em Kartakass), há muito debate acadêmico sobre as revelações perdidas. Skully está convencido de que os eventos em Har'Akir faziam parte da profecia, enquanto Reuland subscreve a teoria de que os eventos em Sri Raji cumpriram as Visões.

O eclipse e eventos relacionados em Souragne sugerem que um dos seis sinais ocorreu nesta terra pantanosa, mas não há como ter certeza. Continua sendo uma teoria fantasiosa, improvável e de pouca utilidade para a Fraternidade. Seja qual for a verdade, aquele ano culminou com a queda da família Tarascon.

### **Trecho de: "Souragne e Seu Povo" de Dannen Renfus**

*A confiança da nobreza souragnien cresceu continuamente na última década. As profecias sombrias não pairam mais sobre suas cabeças e eles resistiram relativamente bem às duas últimas.*

*Começaram a explorar os mares de forma mais agressiva, na esperança de estabelecer colônias próprias em ilhas esquecidas, mas ricas em recursos. Souragne luta para se tornar uma potência mundial, mas falta-lhe a intelectualidade e os inovadores que possam transformar eficientemente essas ambições em ações eficazes. Da mesma forma, a traição sem fim entre famílias nobres (e em particular entre os Tarascons, Misrois, Dessalines e Mont Mirebalais) inibe a colaboração necessária para que Souragne desempenhe um papel mais influente no cenário mundial.*

*Apesar de toda a sua conversa de ser o epítome da sociedade racional e civilizada, a maioria dos nobres souragnien são muito supersticiosos e têm um medo indiscutivelmente saudável dos espíritos que são adorados pelos plebeus - e do Senhor dos Mortos em particular. Há rumores de que o Senhor dos Mortos pode se opor*



*ativamente aos planos de algumas famílias. Isto provavelmente afetará até que ponto as ambições expansionistas da nobreza de Souragne serão ou não realizadas a tempo.*

Ah, as alegrias da história. Descrever eventos de pura verdade e fatos com tanto preconceito e opinião quanto um único autor pode administrar. Encontrar a verdade é muito parecido com pescar: lançamos uma linha e às vezes conseguimos um pedaço decente, enquanto outras vezes podem passar horas sem sequer morder.

Apresentei o que encontrei e comentei onde posso, que é tudo o que podemos fazer. Dizem que aqueles que não têm conhecimento do passado estão condenados a repetir erros e isto é especialmente verdade no caso de Souragne, onde as pessoas nem sequer conseguem ver os seus erros, independentemente de quão claramente visíveis sejam.

## Costumes e Crenças



ão posso enfatizar demais o papel da etiqueta na sociedade. Existe uma “maneira adequada” de apresentar as pessoas, a hora das refeições, o namoro e todos os outros aspectos da vida. Estas regras não são universais; os plebeus têm uma maneira de fazer as coisas e os aristocratas têm outra.

As pessoas comuns têm um estilo de vida muito terreno, com ênfase na natureza e no mundo vivo. A religião deles é importante e desempenha o papel dominante em suas vidas. Tudo é pensado em relação aos espíritos. Os espíritos e os loa são consultados em todas as decisões importantes. A oração é frequente e pequenas oferendas são deixadas no altar todos os dias. Às vezes é necessário o sacrifício de animais, em ocasiões especiais em que um favor ou serviço é exigido dos espíritos.

Essa crença nos espíritos influencia todas as atividades, pois é preciso ter cuidado para não ofender nenhum loa, seja seu patrono a quem você adora diretamente ou qualquer um dos outros. Você não deve matar o animal errado ou quebrar nenhum dos muitos tabus; você não deve invocar a ira de quaisquer outros adoradores ou feiticeiros.

A não observância da etiqueta leva à doença. Os doentes são responsabilizados por causarem a

seus próprios males. Previsivelmente, a cura para a doença é fazer as pazes com o espírito ou feiticeiro ofendido. Para falhas ambíguas, às vezes são necessários ritos elaborados para pacificar os menosprezados e é necessária a assistência de um sacerdote voodan.

Os ritos podem incluir vários itens e parecem girar em torno de alguns animais importantes ou objetos temáticos. Penas e ossos são instrumentos comuns, embora o tipo de ave de onde veio a pena seja muito importante, dependendo do espírito com o qual se deseja lidar. Os ossos podem ser usados de diversas maneiras, desde varinhas ou fazedores de ruído (chocalhos, baquetas) até adornos de roupas, eles são simplesmente símbolos-chave. Animais comuns são aranhas e répteis, sendo as cobras os mais comuns. Isso não inclui sacrifícios, algo para o qual as galinhas normalmente são usadas. Já vi tantos pássaros serem eviscerados que começo a sentir pena dos pobres pássaros idiotas.

Para saber mais sobre Loa e Voodan, consulte o próximo capítulo para ver um trecho de relatório apresentado por outro membro de nossa ordem. Os interessados neste tipo de magia são encorajados a consultar o manuscrito completo, que inclui longas descrições dos magias observados e tentativas de replicá-los através de meios arcanos.



## Crença: Cabrit Sans Cor'

Cabrit sans cor' é uma frase raramente usada pelos souragniens e pode ser traduzida como "cabra sem chifres" e, ao contrário da tradução, não se refere a cabras, mas sim a um sacrifício humano. Durante uma cerimônia para invocar um loa, o voodan faz sacrifícios ao loa que está invocando. Pergunta-se aos loa o que eles querem, a maioria será pacificada com oferendas de rum ou comida, mas alguns só serão pacificados com um sacrifício. Normalmente o sacrifício é de galinha, mas ocasionalmente também são oferecidos cabras ou touros. No entanto, o medo de que o loa possa pedir por um humano permanece tão preocupante que foi incorporado aos próprios cantos necessários para invocar o loa, por exemplo:

*Senhora Lethede, venha nos ajudar.*

*Se for exigido um galo, nós o daremos.*

*Se um touro for suficiente, contemple-o.*

*Mas se um bode sem chifres for sacrificado,*

*Oh, onde encontraremos um?*

Letheda é um dos loa mais gentis, frequentemente invocado para proteção, mas ainda assim o medo existe e se necessário as demandas do loa serão atendidas.

Existem duas visões de magia para os plebeus: a magia dos espíritos e dos loa, e a magia da morte e da corrupção. Em termos que meus estimados irmãos entenderiam, eles acreditam apenas em magia divina (ou sacerdotal) e em magia arcana necromântica. Embora o poder do loa seja respeitado e temido, pois é o poder de ferir e também de curar, ele ainda é visto como natural. Somente aquela magia que tem um paralelo com o loa – a da necromancia e da cura – é permitida. A magia arcana não é, e é vista como uma abominação, uma distorção da terra. Uma lenda frequentemente citada diz que foi uma magia que afundou a terra e elevou as águas para oeste, transformando grande parte da ilha num pântano.

## Possibilidade Medonha:

### A Lua Vermelha

A chegada da lua vermelha marca um dia de silêncio para os Loa de Souragne, pois marca o dia em que perderam um dos maiores dentre eles, a esposa de Kurkva. Este evento é altamente perturbador para mortos-vivos e usuários de magia, muitas vezes fazendo com que a energia que os anima seja repentinamente cortada dos mortos-vivos, a menos que estejam sob o controle do Senhor dos Mortos; ou os magias do conjurador de magias geram um fiasco (CD 14 em Sabedoria para ser capaz de conjurar uma magia corretamente).

A magia arcana também é responsabilizada por um fenômeno raro quando a lua fica vermelha como sangue, um presságio significativo que raramente é um bom presságio. A superstição corre solta nessas noites.

Agora, depois de algum tempo na terra, posso dizer claramente que a magia arcana não tem um efeito mais corruptivo do que em qualquer outra terra. Os nativos falam por medo e ignorância, especialmente porque muitas outras magias de magos têm efeitos semelhantes aos dos sacerdotes. Ambos podem evocar fogo tão facilmente quanto podem ressuscitar os mortos. Eles falam apenas por medo e crença em seus ensinamentos. No entanto, isso não diminui a relevância de seu medo para este relatório; eles reagirão muito mal a qualquer demonstração aberta de magia.

As elites têm crenças muito, muito diferentes. Eles seguem a religião de seus antepassados, de Ezra, mas a maioria faz isso pouco mais do que um elogio da boca para fora. Alguns são praticantes devotos, mas a maioria simplesmente age com pouca piedade ou paixão. Eles alegarão ser fortes em sua fé, mas isso é mais um pequeno autoengano.

Em vez de fé, a crença dominante em suas vidas são as boas maneiras. Os aristocratas são motivados pelo que é educado, adequado ou esperado. Existem livros inteiros escritos sobre boas maneiras e respeitabilidade, mas não que façam muito bem a essas pessoas analfabetas. Este código (em sua maio-



ria) não escrito é reforçado por fofocas e medo de ser evitado com mais rigor do que qualquer lei no país.

As boas maneiras são uma dança, assim como os bailes formais tão apreciados. Eles têm sua introdução e reverência seguida por um elaborado movimento de pés onde você tenta ser o mais fantasioso e gracioso possível sem pisar nos dedos do seu parceiro. Há uma atmosfera de superioridade em relação à educação, quase uma competição tácita.

Ser visto como grosseiro ou impróprio é um medo terrível da classe alta. É um rótulo que certamente acabará com a chance de comparecer a bailes futuros e prejudicará oportunidades de negócios. Ninguém deseja associar-se com alguém que foi considerado “impróprio”.

Os nobres souragniens dizem que é por causa de sua superioridade que eles devem ter boas maneiras e regras, isso faz parte da sociedade civilizada. É uma firme convicção dos souragniens aristocráticos que eles são o auge da civilização, que são almas gentis, compassivas e iluminadas. Suas maneiras são simplesmente mais um sinal de sua superioridade como cultura. Eles afirmam não menosprezar os plebeus e, em vez disso, dizem que estão trabalhando lentamente para educá-los, para torná-los tão esclarecidos quanto são. Eles se veem como pais que devem ensinar e disciplinar os filhos. Acredito ter documentado a verdade o suficiente e meus Irmãos podem adivinhar a verdadeira situação.

As elites também afirmam não acreditar no sobrenatural, descartando-o como contos populares que divertem o povo comum. A magia e os espíritos são vistos com desdém; histórias para aqueles que não foram educados o suficiente para saberem melhor. E, no entanto, ainda testemunhei senhores pagando um favor a um sacerdote Voodan ou nobres comprando amuletos. Eles sussurram pequenas orações baixinho e seguem uma série de pequenas superstições destinadas a afastar os maus espíritos ou a má sorte. A verdadeira magia ainda é rara nas classes altas. Os mágicos e praticantes da nossa arte já são poucos no país, mas são ainda menos entre os nobres.

## **Festivais e Días Santos dos Souragniens**

Os souragniens possuem muitos dias “sagrados” em sua adoração aos loas: existem numerosos loas e a maioria deles tem seu lugar especial para adoração durante o ano. O mais temido e adorado de todos os loa é o Senhor dos Mortos, e quatro dias durante o ano são Días dos Mortos, além da noite sem lua, quando seus adoradores também rezam para ele. A Donzela do Pântano também é reverenciada durante todo o ano, mas especialmente no início da primavera. Os outros loa geralmente têm um dia sagrado cada.

## **Magia Arcana em Souragne**

O Senhor dos Mortos proibiu toda magia em Souragne não relacionada aos Loa ou à Necromancia. Ele tem muito pouco conhecimento das artes arcanas, e o que ele não sabe ou entende ele teme. Ele mantém essa proibição através de boatos e medo, insinuando que a magia corrompe a terra ou aumenta o tamanho do pântano. Ele conta histórias de pessoas que já foram homens, mas agora andam como lagartos e répteis devido à magia.

No entanto, o Lorde das Trevas não tem nenhuma habilidade anormal de sentir pequenos usos de magia. Ele vasculha suas terras e usa espões para ficar de olho nos mágicos, enquanto incentiva os habitantes locais a revelar qualquer pessoa que use magia. No entanto, ele não é um pensamento onisciente e magos cuidadosos podem escapar de seu alcance.

## A fronteira da Brumas de Souragne: Risco, Lucro e Liberté

É uma crença comum entre os pobres que as montanhas que outrora supostamente se erguiam do coração de Souragne e forneciam as matérias-primas para as cidades e propriedades não desapareceram, mas apenas desapareceram de vista e se perderam nas Brumas. Os corajosos ou os imprudentes podem vasculhar as Brumas em busca de materiais de construção. Embora os lucros financeiros de tais tentativas possam ser enormes se forem bem-sucedidos, na maioria das vezes os aspirantes a empreendedores nunca regressam ou voltam assustados e loucos. Todos os tipos de criaturas supostamente habitam as Brumas, e a mão de obra necessária para trazer de volta um suprimento de pedra em um ambiente tão esquecido pelos deuses torna difícil organizar empreendimentos lucrativos – poucos estão dispostos a arriscar sua pele.

A liberdade e a verdadeira igualdade são sonhos distantes para a maioria dos plebeus souragnien. Para alguns, o sonho nunca morre – muito pelo contrário, torna-se mais forte à medida que aumentam os abusos que sofrem. Durante inúmeras gerações, os trabalhadores transmitiram a lenda de um lugar chamado “Liberté”, onde a paz, a liberdade e os amigos há muito perdidos aguardam os trabalhadores cansados. Muitos descartam-no como nada mais que uma lenda, recusando-se a depositar as suas esperanças numa ilusão tão louca. Outros consideram o sonho a sua salvação, um sonho reacendido pela estranha pessoa que afirma ter chegado ao Liberté.

As lendas afirmam que a Liberté se encontra além das Brumas e, para alcançá-la, alguém deve primeiro ter sofrido muito nas mãos dos proprietários de terras, depois adquirir um amuleto protetor antes de finalmente sonhar com um caminho seguro até o assentamento. Na lua nova seguinte, o sonhador deve sair dos Tristepas em direção a um trecho de névoas e buscar o caminho que viu em suas visões, mantendo-se um passo à frente dos demônios que desejam desencaminhá-la e devorar sua alma. A maioria dos que tentam a

jornada nunca mais são vistos - não se sabe se morreram no caminho ou alcançaram com sucesso o paraíso. Alguns retornam com a sanidade bastante prejudicada após algum encontro horrível nas Brumas.

Alguns retornam para Souragne para espalhar a palavra e encorajar outros a fazer a viagem. Não preciso dizer que os proprietários das terras fazem tudo o que podem para silenciar todas as discussões sobre Liberté, chegando ao ponto de caçar e matar aqueles que afirmam ter estado lá.

Deve-se notar que apesar (ver plantações) dos sermões inflamados de Élie Belenfant sobre o caminho para a Liberté, ele próprio nunca esteve lá nem deseja realmente que os seus trabalhadores façam uma pausa para a liberdade. A versão de Liberté de Belenfant enfatiza implicitamente que a liberdade e a felicidade podem ser encontradas no trabalho árduo, na servidão voluntária e na adesão ao seu evangelho. Outros caminhos para a Liberté são falsos; Os “atalhos” acabam por levar à condenação, à paz e à liberdade a um nível superficial.

### Em Busca da Liberté - Parte Um

Jeannine Mirabel, uma plebeia que afirma ter conseguido chegar a Liberté, contata os PJs. Ela precisa da ajuda deles para divulgar discretamente sua jornada, recrutar outros para a jornada e, por fim, escoltar os fugitivos pelas Brumas. Os eventos possíveis incluiriam o desenvolvimento de relações com plebeus e voodan, reuniões clandestinas para espalhar a palavra de Jeannine, julgar adequadamente a força e o desejo dos desertores, mantendo os proprietários de terras no escuro sobre a fuga.

Os PJs podem sentir que as autoridades estão se aproximando deles. Assim que Jeannine e os PJs recrutarem um número suficiente de pessoas e estiverem prontos para embarcar, a milícia local ataca os fugitivos, tentando capturar o maior número possível deles para torná-los um exemplo.

Jeannine desaparece misteriosamente sem deixar vestígios, deixando os PJs fugirem ou defenderem os fugitivos contra a milícia (Jeannine na verdade trabalha para um dos proprietários de terras,



nunca esteve em Liberté e foi encarregada de desenterrar o maior número possível de “coureurs” (fugitivos) em potencial). Pode ser possível que os PJs descubram os verdadeiros planos de Jeannine e encontrem contramedidas; Jeannine insistiria que alguns de seus parentes estão sendo mantidos como reféns. Belenfant pode intervir no conflito, mas seja ao lado da milícia (para punir os fracos que seriam tão facilmente induzidos a seguir um “atalho” para a liberdade) ou ao lado dos fugitivos (para lhes dar uma oportunidade de se converterem). à sua fé) também depende do Mestre.

## **Em Busca da Liberté - Parte Dois**

O Senhor dos Mortos está cada vez mais perturbado com os rumores da existência de Liberté; entretanto, ele é incapaz de perceber sua localização, embora geralmente tenha pouca dificuldade em espiar através das Brumas. Misroi contrata os PJs através de agentes em Port d'Elhour para investigar. O agente pode insinuar que encontrou recentemente evidências que sugerem que o assentamento lendário pode na verdade ser um lugar do mal que está atraindo plebeus crédulos para um fim terrível.

Se os PJs aceitarem a missão, eles deverão primeiro descobrir como chegar a Liberté. Se a Liberté não existir, eles poderão, no entanto, ter de sobreviver a encontros terríveis, tanto em Souragne como nas Brumas, para chegarem a esta conclusão. As histórias subsequentes podem envolver a exploração e documentação de Liberté, o retorno a Souragne e talvez a viagem a Liberté para eliminar seu líder. Talvez um amigo deles tenha chegado a Liberté, mas agora quer escapar desesperadamente? No processo, eles podem atuar como peões involuntários do Senhor dos Mortos.



## O Herói Souragnien

**Raças:** Quase todos os habitantes de Souragne são humanos, com alguns calibans vivendo perto ou dentro do pântano. Para os humanos, a cor da pele varia entre pele clara (com tons escuros de cabelo que vão do ruivo ao castanho) e pele morena escura (com cabelo preto). As pessoas de pele clara possuem maior tendência a ser aristocratas, e as pessoas de pele morena a serem trabalhadores, mas existem muitas exceções a esta diretriz, onde as pessoas subiram ou desceram na escala social. Há também um número bastante grande de habitantes que partilham ambas as características raciais.

**Classes:** Guerreiros e Ladinos são as classes de PJ mais comuns em Souragne. Guerreiros e ladinos podem ser encontrados em todos os cantos do domínio, sendo os ladinos especialmente comuns nas cidades. PDM's usam principalmente a classe Plebeu, mas também podem ser Especialistas.

Em Souragne, os clérigos são menos numerosos que os voodan (DT&DL) e são principalmente devotados a Ezra. Os Voodans recebem o mais alto grau de respeito e deferência, mas os anacoretas também são vistos com bons olhos na maior parte do tempo. Devido à proibição da magia arcana, feiticeiros e magos raramente são encontrados e mantêm suas habilidades ocultas. Bárbaros e monges são virtualmente desconhecidos.

Rangers e druidas são incomuns, mas suas habilidades no pântano são altamente valorizadas como caçadores e pescadores habilidosos. Bardos são incomuns em Souragne, já que se acredita que a classe seja parasita; a maioria dos artistas e músicos na área são especialistas, com habilidades profissionais mais práticas também.

Nascidos nobres geralmente têm alguns níveis de Aristocrata, bem como outra classe, geralmente Guerreiro (Pistoleiro) ou Especialista.

**Perícias Recomendadas:** Adestrar Animais, Atuação (dança, instrumentos de percussão, pintura, canto), Avaliação, Conhecimento (religião), Cura, Equilíbrio, Intimidação, Observar, Obter Informações, Natação, Ofícios (construção naval, tecelagem), Prestidigitação, Profissão (pescador, caçador, pastor, curtidor), Sobrevivência, Usar Cordas.

**Talentos Recomendados:** Afinidade com Animais, Apático, Auto-suficiente, Brigão, Foco em Perícia (caça, pesca), Gesto de Proteção, Invisível, Irrefreável, Tolerância, Vitalidade, Vontade de Ferro.

**Nomes Masculinos Souragnien (comuns\*):** Abdias, Alcimé, Antoine, Angelot, Berthony, Cédieu, Charlson, Courtois, Dieucibon, Dieulange, Egalité, Elméus, Franceau, Fresnel, Georgy, Gustinvil, Isidore, Jacquelain, Jean, Jean-Louis, Jean-Loumith, Kaleb, Kamonslay, Léon, Macelis, Mathieu, Mercurieu, Nazaire, Onas, Petitfort, Pipo, Ricardeau, Roboam, Rochenel, Rogelet, Samiel, Ti Boudo, Tiga, Walno, Wibain, Wilbonheur, Wilfrid.

**Nomes Femininos Souragnien (comuns\*):** Abigaël, Accilia, Atalie, Berthude, Blandine, Caline, Christelle, Cléanne, Danalove, Doudelidie, Douveline, Edmagdalena, Edmine, Emanie, Erlande, Exilia, Féncia, Georgelaine, Herlande, Iodelande, Janina, Jeandeline, Jezila, Laurantette, Lorisena, Maguilene, Marie, Mona, Nanaea, Nefthalie, Norélia, Osimène, Quetteline, Rosemène, Rose-Michelle, Sendia, Stephigraph, Tamara, Vanicile, Velande, Waldine, Wandaline, Wistoune, Yolette, Zoé.

\* Para nomes nobres, use a lista de Dementlieu.



## Mais sobre a Proibição da Magia por Anton

*Prezados membros da Fraternidade,*

*Tem havido discussões entre nossas fileiras sobre a afirmação de que o Senhor dos Mortos está proibindo a magia arcana. Alguns de vocês queriam razoavelmente saber o que era permitido e o que não era. Esta nota é um adendo ao nosso relatório Souragne.*

*Mas antes de escrever mais sobre este assunto, sinto-me importante para a segurança de toda a Fraternidade em Souragne repetir o decreto da Fraternidade das Sombras sobre magia arcana:*

*"Todos os membros devem abster-se do uso de magia quando os objetivos de alguém puderem ser alcançados por meios mundanos. Além disso, nenhum membro pode, em qualquer momento, conjurar magia na frente de testemunhas (exceto quando alguém silenciar permanentemente a referida audiência)."  
Em suma, para nós: não conjure magias em público, já que você não é conhecido como pertencente à seita voodan. Isso pode causar a você (e a toda a Fraternidade) problemas significativos que gostaríamos de evitar.*

*Discuti longamente esta proibição da magia arcana pelo Senhor dos Mortos com uma voodan benevolente de quem alguns de vocês já devem ter ouvido falar, Majenka de Port d'Elshour. Sei que alguns de vocês já a conheceram e aproveite a oportunidade para recomendar sua pasta para picadas de mosquito. É fedorenta, mas depois de um tempo suas narinas se acostumam, e o mais incrível é que ela mantém esses nojentos insetos vampíricos voadores afastados.*

*É importante saber que Anton Misroi mostra uma profunda desconfiança na magia arcana. Só podemos especular sobre o motivo de seu banimento, mas a única coisa que ele permite é a magia de cura, e seu terrível reverso no equilíbrio, a magia de necromancia.*

*Não consigo adivinhar se é desconfiança em outros tipos de magia (o que duvido, já que há rumores de que seus poderes pessoais são incríveis, o que o torna um oponente excepcionalmente perigoso. Ele não deveria se preocupar com a maioria dos conjuradores vagando por seu reino), ou se Anton impuser à sua ilha uma atmosfera mais definida, antiquada e mais simples no que diz respeito à magia.*

O que geralmente é permitido?

*O que quero dizer aqui é que a população verá com olhos benevolentes, ou até mesmo buscará para si ou para seus familiares.*



Aqueles conhecidos como *vodans* podem conjurar qualquer coisa que desejarem ou preparar qualquer tipo de poção que a imaginação possa senhar - até mesmo encantamentos com um componente arcano inequívoco, seja ele voltado para usos bons ou maus. Eles simplesmente parecem ter a bênção de "Senhor dos Mortos" e possivelmente dos outros locais desta terra.

A mesma bênção vai para os *anacoretas* e outros sacerdotes claramente vestindo as cores de sua igreja ou símbolo sagrado, bem como os raros *paladinos* ou *rangers* com habilidades de conjuração divinas. Assim, a magia divina, seja ela clerical ou druidica, é permitida, exceto talvez as eventuais magias com efeitos espetaculares que colocariam medo nesta população atrasada.

A magia *bárdica* geralmente é permitida, mas geralmente não é totalmente confiável, pois é vista como manipuladora. Novamente, magias *bárdicas* que lidam com ilusões ou outros efeitos visuais espetaculares não são permitidas - veja a seção "o que não é permitido?" abaixo para obter mais diretrizes.

A maioria das habilidades similares a magia, como truques raciais ou habilidades sobrenaturais adquiridas em treinamento nobre são geralmente permitidas, uma vez que essas magias são principalmente para adivinhação ou autoproteção. No entanto, qualquer uma dessas habilidades que "pareçam" muito espetaculares aos olhos do público, aparecendo assim como arcanas proibidas, devem ser evitadas - veja novamente a seção "o que não é permitido?" para obter mais diretrizes. Por exemplo, meu querido *Ambrose*, os *gnomos* não deveriam piscar seus globos de luz nas cidades. As habilidades dos monges raramente são vistas e geralmente são autoprotetoras, portanto não devem causar problemas.

Os poderes psíquicos geralmente não são observados pela população ou não podem ser atribuídos a uma pessoa específica, por isso não são relatados com frequência. No entanto, um *psion* brincando com poderes espetaculares abertamente provavelmente terá problemas alarmantes depois de um tempo.

### O que não é permitido?

Esses encantamentos "proibidos" vão colocar você em apuros, por isso devem ser evitados em público. Podemos conjurá-los em particular, seja no pântano isolado ou atrás dos muros da plantação da *Fraternidade*, sem receber atenção indesejada.

Mas ouvimos falar de conjuradores de magias descuidados, muitas vezes recém-chegados a *Souragne*, exibindo seus poderes em público e ignorando os conselhos sobre como acabar com seus atos imprudentes. O destino final deles não foi bonito.





*A única exceção a esta regra de discricção é: nunca, sob nenhuma circunstância, conjure quaisquer magias de adivinhação que tenham como alvo o pântano ou seus habitantes. Veja as notas especiais na página 16. Conjurar essas magias na Maison d' Sablet poderia atrair a atenção de Misroi para você, e você realmente não quer isso, acredite em mim: respeite a privacidade dele.*

*Se você for conhecido como um praticante de "magia proibida", seja depois de estudar magia arcana ou como feiticeiro, você será visto com desconfiança\* e receberá o "conselho" para não fazê-lo enquanto estiver em Souragne, "como o Senhor dos Mortos vê tudo e ouve tudo, e Sua lei é que nenhuma magia além da cura e da necromântica é permitida sob pena de morte, ou pior."*

*Até as crianças nas ruas de Port d' Elhour podem dizer isso.*

*Primeiro conselho: discricção! Não se exiba como um discípulo arcano.*

*Vamos rapidamente revisar as diferentes escolas de magia. Abjuração (principalmente magias de proteção), Conjuração (Convocação, Cura, Invocação, mas não as magias do subtipo Criação e Teletransporte), Adivinhação (mas nunca no pântano, como discutido acima), Encantamento (Feitiço e Compulsão) são geralmente confiáveis pela população como magia benéfica e não estão incluídas na proibição, assim como essas terríveis magias necromânticas.*

*Porém, Evocação (ex: bola de fogo e relâmpago), Ilusão (na maioria das vezes, eu diria - então não se arrisque), Conjuração (somente magias de Criação e Teletransporte) e Transmutação (ex: metamorfose, etc.) devem ser definitivamente evitadas em público.*

*E, finalmente, pense duas vezes antes de acreditar que está sozinho, especialmente ao ar livre: descobri que essas pessoas de Souragniens costumam ter negócios nos lugares mais estranhos, nas horas mais estranhas.*

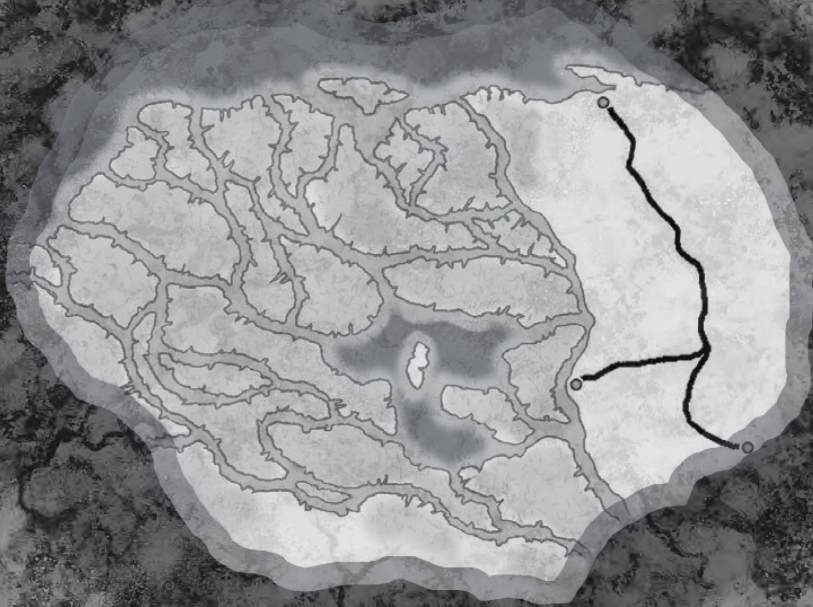
*Seja extremamente prudente é meu último conselho para você agora,*

*Seu na Sombra,*

*Viktor Hazan*

\* Grau de Rejeição +2 enquanto estiver em Souragne

# Relatório Três: Religião





## Os Loas



Embora a Igreja de Ezra reivindique o caminho dominante entre o povo de Sou-ragne, o culto ao loa continua predominante, mesmo entre alguns dos ricos. Raramente é visto como blasfêmia um devoto comparecer aos cultos de Ezra pela manhã e depois participar de uma cerimônia voodan à tarde. Por uma pequena taxa, um simples fazendeiro poderia orar a Ezra por uma colheita abundante, e então facilmente ir a um “feiticeiro” voodan próximo para pedir a um loa que destruísse as colheitas de um fazendeiro rival. O simples fato de a grande maioria da população participar em dois caminhos espirituais destrói a crença bastante romantizada de que o culto frouxo é uma “religião subterrânea” praticada apenas por uns poucos reservados.

À medida que os anacoretas abrem o caminho para o Grande Esquema de Ezra, os sacerdotes voodan, incumbidos de serem os negociadores entre os espíritos e o mundo dos homens, lideram os ritos para aplacar os loa. A adoração loa é, antes de tudo, uma questão comunitária e quase todo ritual conhecido envolve a participação de pelo menos cinco indivíduos (o fato de os voodan frequentemente escolherem o número cinco é um exemplo de como a adoração dos loa empresta parcamente da adoração a Ezra, como será explicado abaixo). Raro é o ritual “Vivi nestas áreas pantanosas quase toda a minha vida, observando e escutando enquanto os pântanos recuam e avançam, morrem e renascem, e ainda assim permanecem exatamente iguais. Cacei muitas das criaturas mortas que jazem sob as águas; talvez muitas demais para que pessoas comuns suportem em uma única vida.”

*“Não sei por que não poderia sair daqui. Haveria momentos em que eu veria as coisas mortas gargalhando e rangendo seus ossos, arrastando-se em uma zombaria da vida além das extremidades íngremes e desconhecidas dos pântanos, e ainda assim, enquanto eu persigo eles, a neblina fica muito espessa e a sujeira sob as águas se transforma em uma pasta que parece me impedir, me afastando das bordas desta terra triste.*

*“Dizem que as Brumas escondem muitas, muitas outras terras dentro de seu véu espesso. Onde quer que estejam, não tenho certeza se algum dia as veria em*



## A Donzela do Pântano

*minha vida, para onde vão as coisas mortas. Estou preso aqui, por razões além da minha compreensão.”*

~Mamãe Kristienne d’ Bourbonette

Voodan do Bayou, 17 de setembro de 751.

Nenhum manuscrito histórico verdadeiro revela a história da religião loa; acredita-se que os loa existiam muito antes de a humanidade pisar nos pântanos. A história oral menciona os loa como espíritos ancestrais que caminharam pela terra antes de assumir uma forma intangível para dar aos seus sucessores humanoides a chance de viver suas vidas. Isso envolve apenas o voodan, e mesmo assim é necessário um público para assistir aos procedimentos espirituais. Tambores pesados, danças rítmicas e a ingestão de álcool e plantas alucinógenas são elementos básicos de qualquer cerimônia voodan e, com o passar do tempo, qualquer participante de um ritual pode se tornar a “montagem”, ou canal, do loa (ver **Dark Tales & Disturbing Legends**). Esta posse ritual é o ápice da maioria das cerimônias voodan, e o máximo cuidado é praticado pelo voodan presidente para negociar entre os desejos do espírito e as necessidades dos petionários mortais.

Para convocar a ajuda de qualquer loa específico, um voodan (ou qualquer outro crente na fé loa), inscreve um vévé, em tecido, madeira ou no chão, usando certos materiais de sua coleção gris-gris. Este intrincado sigilo é uma representação simbólica de um loa específico e serve como uma âncora para ajudar a facilitar a transição do loa para o



## Vévê: Representações dos Loas

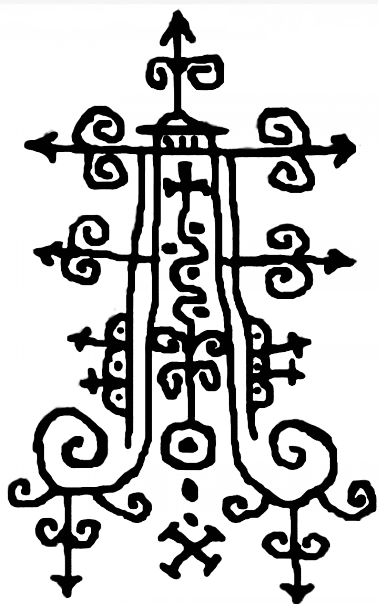
Embora existam quase mil loas diferentes, desde ancestrais mortos até loas regionais e animais, como Bouki e Longhears (coelhos selvagens), cerca de uma dúzia são considerados loas principais. O vévê dos principais loas souragnien é mostrado aqui:

### Vévê e os Loa

Um vévê é uma representação simbólica intrincada de qualquer loa específico e pode ser usado por qualquer crente na fé loa. Porém, apenas personagens da classe voodan (veja **Dark Tales & Disturbing Legends**) podem acessar todos os poderes do vévê, conforme detalhado abaixo. Os vários vévê de todos os espíritos loa descritos em **Dark Tales & Disturbing Legends** são ilustrados em outras partes deste livro. Inscrever um vévê exige uma ação completa, independentemente de suas complexidades.

Vévê são considerados símbolos sagrados quando costurados em tecido de uma única cor ou gravados em madeira. Seguidores da religião loa podem usar esta habilidade, mas testes de Ofícios para criar símbolos sagrados ainda se aplicam no processo. Para fins de uso da perícia Ofício, vévê como símbolos sagrados são tratados como itens de alta qualidade (CD 15). Esta CD é reduzida para 10 se o artesanato for um voodan. O efeito dura enquanto o material em que o vévê está inscrito permanecer durável, assim como outros símbolos sagrados de outras religiões.

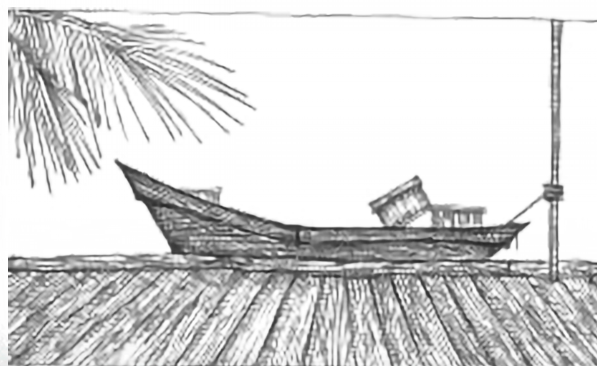
Somente os voodan têm permissão para inscrever vévê na própria terra, como reafirmação de seu status como negociadores entre o mundo espiritual e o mundo mortal. Esses glifos inscritos na terra ainda são considerados símbolos sagrados, mas não oferecem absolutamente nenhum poder místico se forem inscritos por personagens não-voodan. Dependendo do alinhamento do loa que o vévê representa, a área onde um voodan inscreve um vévê é consagrada (se tiver tendência para o bem) ou profanada (se tiver tendência para o mal), como os magias divinas conjuradas por um clérigo com metade do nível do voodan (mínimo 1º). O vévê com tendência neutra não tem esse efeito no ambiente. O efeito dura tanto quanto a descrição da magia ou tanto quanto a duração da cerimônia, o que demorar mais.



### Senhor dos Mortos

mundo mortal. Uma vez que os serviços do loa não são mais necessários, o vévê é destruído imediatamente por medo de que os desejos do loa possam se estender até mesmo além dos limites do seu ritual.

Na maioria das vezes, a adoração aos loas toma emprestadas as práticas e rituais de Ezra para aplacar suas inúmeras divindades (nota de Viktor: para este assunto, você deve consultar o texto da Sra. Kingsley). Muitos voodan usam versões grosseiras das vestes verdes e brancas usadas pelos anacoretas em cerimônias e muitos altares voodan (posicionados para se assemelhar aos ambientes da igreja de Ezra) proibem o uso de qualquer metal que não seja prata em suas instalações. A iconografia da Igreja é explorada generosamente: a popular loa Madris Orundi, por exemplo, conforme descrito pelos seus seguidores devotos, mostra que ela se parece quase com a próprio Ezra.





O Vévê concede ao seu inscritor voodan um bônus circunstancial de +3 em ambos os testes de perícia de Diplomacia e Conhecimento (religião) relacionados a um loa sendo invocado (com uma pergunta ou com uma habilidade como “Montaria do Loa”). Se outros loa estiverem presentes, mas seus Vévés não estiverem inscritos, o voodan terá apenas um bônus circunstancial de +1 em testes de perícia de Diplomacia e Conhecimento (religião) ao interagir com eles.

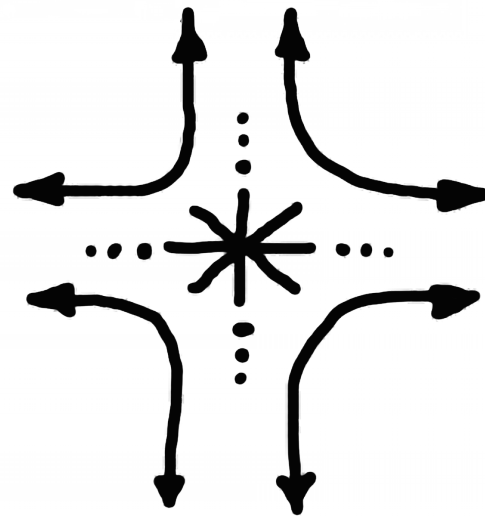
Dentro de um raio do vévê igual a 3 metros x o modificador de Carisma do voodan, as penalidades por conceder gris-gris a outra pessoa são reduzidas em 1. Por exemplo, um adorador de loa não-voodan, portanto, tem o nível de conjurador efetivo e CDs de resistência para um gris-gris concedido com -1 em vez de -2. Essa pessoa precisa permanecer dentro do raio fornecido acima para obter essas penalidades vantajosas reduzidas.

## Queridos Estimados Irmãos

*Esta informação que reuni pode muito bem lhes interessar. Pertence a um culto dentro da adoração de um Loa, conhecido como Brahmbei, o Oráculo. Embora a adesão a este culto loa (conhecido como Mão de Brahmbei) seja totalmente desconhecida do mundo exterior, é um segredo aberto entre os voodan que servem o Oráculo.*

O culto afirma ter recebido uma “Missão Sagrada”. Eles acreditam que é seu dever coletar o máximo de conhecimento possível para si próprios e destruir qualquer outro texto ou relíquia que contenha esse conhecimento. Eles se consideram pastores do conhecimento, concedendo-o ou negando-o a todos que passam para o seu domínio. Supostamente, o Loa Brahmbei contata membros desse culto em seus sonhos mostrando-lhes a imagem de quem busca conhecimento caminhando por uma estrada negra, além de um de dois itens: um livro ou uma chama. O livro significa que a Mão deve conceder ao estranho o que ele procura; a chama significa que eles devem fazer todos os esforços para negar-lhe seu objetivo. A ideia de Brahmbei – ou qualquer Loa – enviar visões para tantas pessoas é absurda, mas parece genuína. A fundação do culto aconteceu quando uma dúzia de Voodan de Brahmbei, cada um vivendo em partes separadas de Souragne, experimentaram a mesma visão simultaneamente.

*Acredito que alguma força externa, possivelmente Brahmbei, e mais outra, influencia estes crédulos*



**Lathede**

*Voodan a levarem a cabo a sua própria agenda. Se usarmos nossa magia para conceder a esses voodan uma visão semelhante, poderemos obter acesso a uma fonte de conhecimento contendo muitos dos segredos de Souragne. Tal conhecimento poderia ser inestimável contra van Rijn e seus companheiros mortos.*

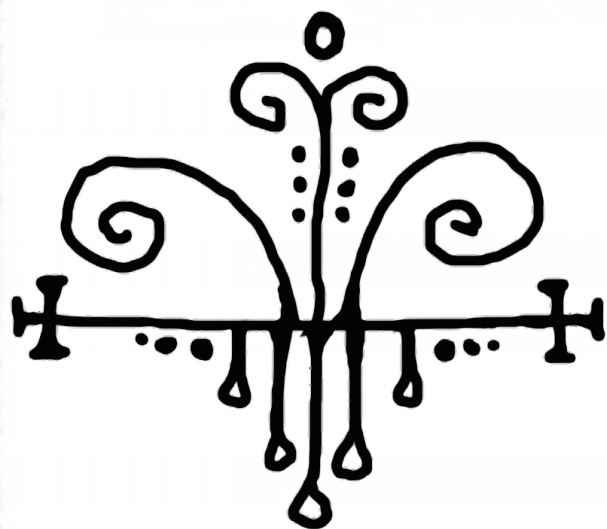
Rafael Buchvold

Exmo. Irmão da Fraternidade

## Possibilidade Medonha: O Oráculo

Brahmbei nunca se envolveu com o culto que leva seu nome. A manipulação vem de outras fontes: não uma, mas um par de forças opostas manipula as Mãos. A organização foi originalmente formada por Oriel, (humano Div9) um forasteiro que chegou a Souragne e conseguiu se adaptar com relativa rapidez.

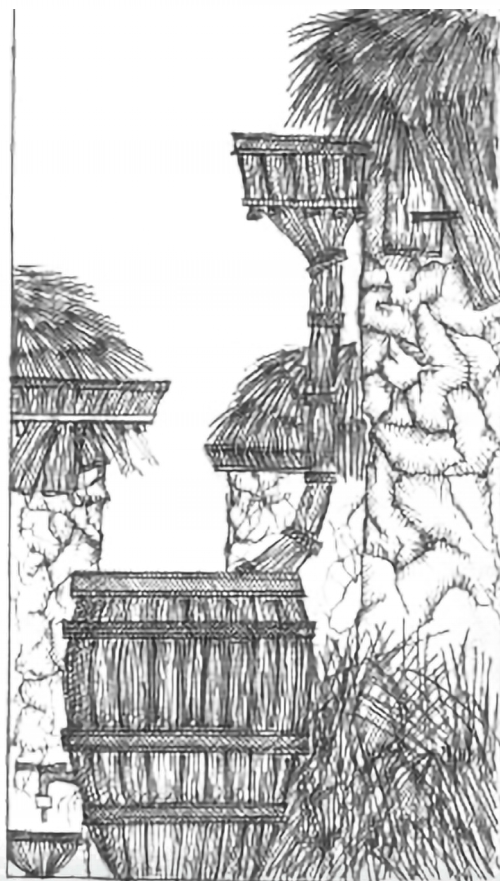
Deplorando as práticas do voodan de manter o conhecimento para si, ele enviou uma visão a alguns dos voodan de Brahmbei (disfarçados de forma a parecerem originários dos Loa) explicando a ideologia das Mãos. Depois disso, ele espionou aqueles que buscavam conhecimento em Souragne e enviou às Mãos as visões apropriadas para encorajar a difusão do conhecimento. Desde então, outro descobriu o grupo de Oriel e procura direcioná-lo para um conhecimento um pouco mais sombrio (uma ideia que Oriel considera pior do que a restrição do conhecimento). O adivinho não conseguiu descobrir nada sobre o segundo manipulador, exceto que a maioria das visões enviadas por ele apresentam a imagem de uma pena dourada em algum lugar ao fundo.



**Kurkua**

## Procurando por Ezra

Saudações meus Estimados Irmãos, agradeço profundamente a oportunidade de contribuir nesta tarefa, apesar dos muitos inconvenientes nesta terra.



## O Culto de Notre Dame des Brumes (?-ano 689)

Quando Souragne surgiu das Brumas em 635, seus senhores não tinham clérigos ou igrejas. As capelas foram anexadas às propriedades; os primeiros esboços revelam a estátua de uma deusa chamada Notre Dame des Brumes (Nossa Senhora das Brumas) e símbolos que lembram uma longa espada invertida. Estas estátuas, com suas inscrições antigas, foram reivindicadas a serviço de Ezra e ainda desprezam pacificamente seus adoradores ricos.

O questionamento dos cidadãos mais velhos revelou uma variedade de respostas. Alguns murmuraram sobre rebeliões fatais de escravos e igrejas incendiadas, mas não há registros que comprovem eventos tão notáveis. Outros insistem na presença de sacerdotes que viajaram entre propriedades, mas não revelam nomes nem sepulturas. Outros (provavelmente os mais honestos) admitiram não ter conhecimento dos clérigos ou do seu destino. Descreveram breves reuniões familiares na capela da família, lideradas pelo patriarca da família, compostas por canções simples, oferendas (flores e velas) e orações. Por mais vociferantes que os senhores sejam contra a adoração de loa, os seus protestos pré-Ezra registados não listam nem razões religiosas nem autoridades para a sua posição.

Não existem livros religiosos desta época. As canções mais antigas foram editadas para se adequarem à adoração de Ezra; infelizmente, não há cópias do original e os idosos não se lembram delas. Pobres em habilidades literárias, as práticas religiosas dos senhores baseavam-se numa rica tradição oral com orações fixas e pequenos rituais. A maioria dessas práticas foi incluída.

Metáforas proeminentes para Ezra são sua espada e seu escudo; Os de Notre Dame são seu manto e braços envolventes. Quando isto é apresentado aos souragniens, eles ficam surpresos com a sugestão de que há alguma diferença enquanto pronunciam a linha da igreja sobre a renomada compaixão de Ezra. Se pressionados, os conhecedores sugerem que as orações dirigidas a Notre Dame são muito antigas e foram mantidas devido à longa associação e familiaridade.

Alguns senhores em defesa desta ideia afirmam orgulhosamente que Notre Dame representa a verdadeira e terna Ezra há tanto tempo adorada em



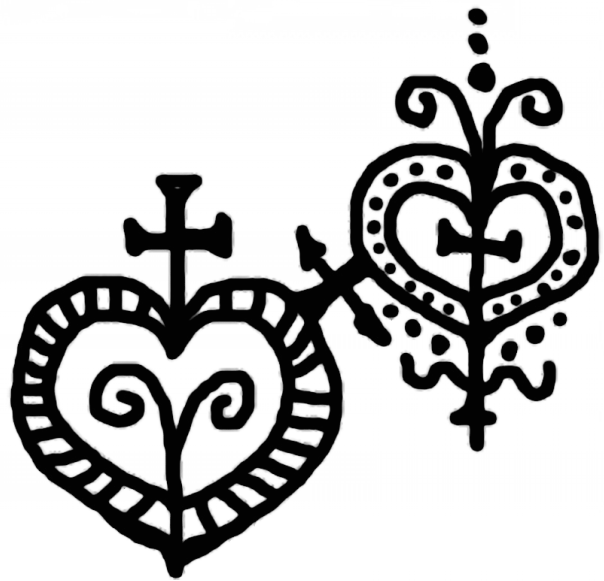
Souragne (estes endossam a busca de Sentire Lefebvre por correlações entre Notre Dame des Brumes e Ste. Mere-des-Larmes de Dementlieu). É irônico que os senhores admirem e invoquem uma misericórdia que não praticam.

## Franklin Tennyson (ano 689 a 700)

Franklin Tennyson foi um dos doze seguidores que Yakov Dilisnya converteu em Mordent. Rumores chegaram ao Núcleo sobre as capelas souragnien em meio à devoção aos espíritos primitivos. Uma vez estabelecido o sucesso em Borca, o missionário voltou a sua atenção para este último desafio. Ele ficou surpreso com o calor de suas boas-vindas em 689 e com o apoio imediato que recebeu dos senhores. A correspondência com Felix Wachter (amigo e futuro Bastião da seita Mordent de Ezra) comenta sua admiração pelas semelhanças entre Ezra e Notre Dame. O escudo de pipa foi rapidamente erguido nas propriedades, e Ezra adotou como fé nacional dois anos após sua chegada.

Depois de absorver esse sucesso inebriante, Sentire Tennyson percebeu com certo desânimo que as classes mais baixas não estavam excessivamente interessadas em sua igreja. Os pobres ficaram felizes com a ajuda do bom sacerdote, mas viram apenas mais uma tentativa dos senhores de imporem-se às suas vidas. Afinal, Notre Dame não era sua Senhora, e a aversão de Tennyson pelos loa era bem conhecida. O anacoreta notou a fala dos senhores sobre seus apelos por compaixão e caridade, mas sua aceitação do foco da Fé Matriz na justiça, na obediência e em outras virtudes que cumprem a lei (e favorecem os senhores).

Quando pressionados, referiam-se à sua “generosidade” na alforria dos escravos e na recompensa dos mais leais. Eles desculpavam as suas práticas de paternalismo opressivo apontando para os costumes pagãos da classe baixa; se eles não participassem voluntariamente dos ritos de Ezra agora, o que seria da igreja se lhes fossem dadas rédeas mais livres? Eles também não tinham vergonha de apontar a semelhança social com Borca, muitas vezes comentando que quando a Fé Matriz considerasse adequado transformar a situação ali, eles próprios cuidariam disso.



## Madris Orundi

O primeiro cisma de Ezra em 698 não deixou ileso o nativo mordentiano. Ele foi capaz de fechar os olhos à miséria de Borca, apanhado pela euforia do nascimento de sua igreja; o dilema finalmente foi levado a ele, um solitário anacoreta do Núcleo em meio à miserável pobreza e opressão da ilha. Até que ponto a compaixão deve ceder à obediência civil e a igreja ao governo? O cisma de Wachter da Fé Matriz, a mudança para Mordent e a popularidade eram proeminentes na mente de Tennyson, como revelam seus diários e correspondência da época. No fracasso de Yakov em sua terra natal, ele viu seu próprio reflexo; no sucesso de Wachter, ele viu a redenção. Ele abraçou o Segundo Livro de Ezra em 699 com renovado zelo e esperança. Defendendo o novo livro, ele dedicou mais tempo e serviços aos pobres, e pregou do seu púlpito a virtude primordial da misericórdia, há tanto tempo exposta por Notre Dame des Brumes.

Os souragniens da virada do século olharam de soslaio para o sacerdote. Os pobres suspeitavam dos seus motivos; os senhores o viam como um incômodo, insistindo continuamente na melhoria dos salários e das condições dos trabalhadores. Nenhum dos dois ficou realmente ofendido, pois o anacoreta estava começando a sucumbir a uma doença que o perseguia há quase uma década. Eles consideravam seu fervor um sintoma. Quando Tennyson morreu de malária na primavera de 700, houve pouca surpresa e algum alívio.



## Manon 'Ti-Maman' Larouche (ano 700 a 710)

Manon Larouche tornou-se o novo líder da igreja Souragne, com sede em Port d'Elhour. Os primeiros anos de sua liderança foram relativamente tranquilos, à medida que a pequena mulher que se tornaria conhecida como Ti-Maman (Pequena Mãe) se familiarizou com seus novos deveres e com a congregação maior. Filha de René Larouche (proprietário do Le Coq Noir, um cassino popular), Manon foi recebida pelos senhores como claramente um dos seus.

Essa complacência foi quebrada em 705 quando Ti-Maman foi repentinamente estimulada à ação. Ela teve uma 'revelação' - não está claro se foi intelectual ou espiritual. Ela não apenas reconheceu o loa; ela declarou que Ezra era a principal entre eles.

Esta aceitação repentina do loa pode parecer notável para quem está de fora. É sabido que várias famílias senhoriais, especialmente aquelas envolvidas com jogos de azar e comércio de assentos, não se opuseram a recorrer a outros poderes para encorajar a sua sorte. A família Larouche não foi exceção e Ti-Maman era uma conhecida adoradora do loa antes da chegada de Tennyson. É incerto se Manon Larouche interrompeu sua devoção ou apenas a escondeu cuidadosamente como tantas outras famí-



**Brambei**

lias. O que está claro é que a anacoreta expôs um duplo padrão secreto e o declarou desnecessário.

Quando Ti-Maman começou a frequentar publicamente os ritos voodan, os senhores ficaram em alvoroço. Em 706 ela deixou a igreja de Port d'Elhour sob a orientação de seu secretário Etienne Lefebvre e mudou-se para a pequena igreja de Tarais d'Marascon. "No coração de Souragne está o coração do povo, dos loa e de Ezra. Agora pode ser o coração da igreja."

Ela reuniu colegas sacerdotes e acólitos adoradores e introduziu algumas renovações. As estátuas de Ezra foram esculpidas em madeira e pintadas, de pele clara e escura; eles estavam envoltos em flores e guirlandas de cipreste. Estátuas menores de certos loa (Brahmei, Kurkva, Lethede, Madris Orundi e Sehkelo) foram introduzidas; a mais proeminente foi a Donzela do Pântano. Ícones de Ezra e desses loa surgiram; ela estava parada ao fundo, sua capa (emprestada de Notre Dame) protegendo-os. Os dias sagrados ao loa eram celebrados nas capelas de Ezra, com orações dirigidas aos 'Ti-Freres et Ti-Soeurs' (Irmãozinhos e Irmãzinhas). Tambores e danças foram introduzidos nos santuários entre os pobres, e canções evocativas dos populares cantos voodan compostos pelo anacoreta musical.

Muitos dos rituais foram traduzidos para o dialeto local, para que a cerimônia fosse compreendida pelos incultos. A anacoreta curava qualquer pessoa, adorador ou mesmo em ritos voodan. Quer se tratasse de simples compaixão ou de um estratagema engenhoso, trouxe uma massa de fiéis às capelas de Ezra, à medida que os pobres começaram a procurar os serviços de Ti-Maman, admirando a novidade e o zelo da sacerdotisa carismática. À medida que o número aumentava, Ti-Maman enviou os seus sacerdotes para passear pelas plantações e estabeleceu um santuário nas favelas de Port d'Elhour.

À medida que a frequência à igreja crescia, também crescia a animosidade em relação a Ti-Maman. Os senhores sempre lutaram (pelo menos publicamente) contra os loa. Eles conseguiram manter os apelos de Tennyson sob controle apontando para a devoção voodan básica. Agora os seus locais de culto corriam o risco de serem contaminados, e a sua ameaça tornava-se inválida. Mesmo aqueles senhores que, segundo rumores, eram adoradores de loa não eram menos vociferantes. Recusaram-se a acreditar que LaRouche seria capaz de permanecer no poder, inspirando uma revolução que certamen-



te seria banida pela Igreja ou pelos outros senhores. Eles previram uma eventual reação que poderia custar-lhes seus títulos e propriedades se a atenção fosse atraída para quaisquer outras famílias não ortodoxas.

Muitos voodan também não ficaram satisfeitos com esta aceitação dos seus espíritos. Eles temiam a potencial absorção dos loa dentro da igreja como intercessores ou servos de Ezra. O seu próprio papel seria então erradicado ou enfraquecido sob tais circunstâncias. Alguns também desfrutavam do patrocínio privado de vários senhores; agora, essas mesmas famílias recuavam rapidamente, levando consigo os seus fundos.

E a igreja de Ezra? Ti-Maman foi ignorada no início, enquanto a igreja se concentrava em seu primeiro cisma e expandia sua influência sobre o Núcleo. Quando o Terceiro Livro de Ezra foi escrito em 709 em Dementlieu, a atenção finalmente se voltou para os rumores de que Manon Larouche também estava ocupada escrevendo. A igreja já estava abalada com as alegações de que Ste Mere des Larmes era mais velha do que a visão de Yakov; e se essa anacoreta atrasada comesse a reivindicar o mesmo para sua igreja nativa e, ainda por cima, lançasse um panteão inteiro de loa? Uma missiva foi finalmente enviada a Souragne, exigindo que a anacoreta se explicasse.

A resposta de Ti-Maman, se alguma vez foi escrita, é desconhecida, pois ela foi assassinada em 710. Seu cadáver desapareceu durante os dias de exposição decretados pelo Senhor dos Mortos. Há muitos rumores de que os senhores roubaram seu corpo para evitar a veneração ou a criação de artefatos a partir de seus ossos e mechas de cabelo; outros disseram que como punição o Senhor da Morte levou seu corpo e alma por seu desserviço a Ezra.

Quem a matou? Ninguém nunca foi pego. Os souragniens têm muitas teorias que ficam felizes em defender agora que a maioria dos suspeitos está morta e incapaz de retaliar. Conspirações e alianças ocultas ainda são muito debatidas. Várias famílias obtiveram crédito ancestral privado pela ação; no entanto, mesmo eles têm o cuidado de não proclamá-lo publicamente. Ti-Maman morreu há quase cinquenta anos, mas ainda é uma pedra no sapato de Souragne, mantida viva por seu culto.

E a revelação de Ti-Maman? Seus escritos (se é que alguma vez existiram) desapareceram. O presen-

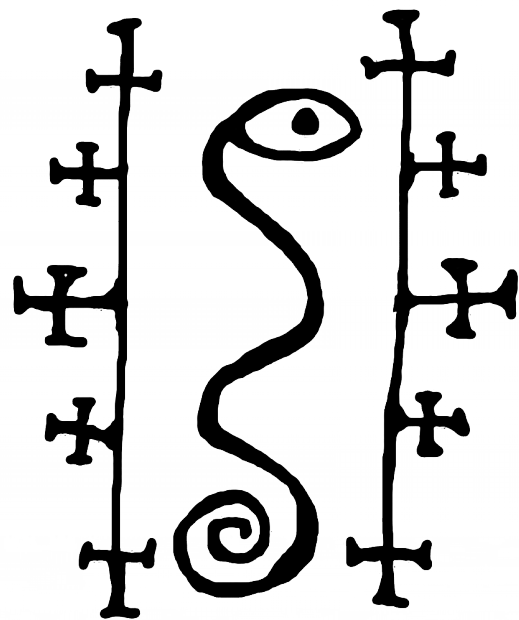
te sentire é calado sobre suas crenças e a justificativa para suas ações. Seus discípulos, os sacerdotes que a serviram em Marais d'Tarascon, relatam que Ti-Maman tratou sua revelação como uma fonte de ação pública; seus detalhes, entretanto, eram apenas para meditação privada. A opinião pública não é menos informativa, pois oscila entre a representação de uma santa e a de uma herege.

A Igreja de Ezra deu seus ritos finais e um terreno vazio e uma lápide são dedicados a ela dentro dos limites de seu cemitério; qualquer que seja a controvérsia que cercou sua vida, ela foi reconhecida como fiel à fé na morte.

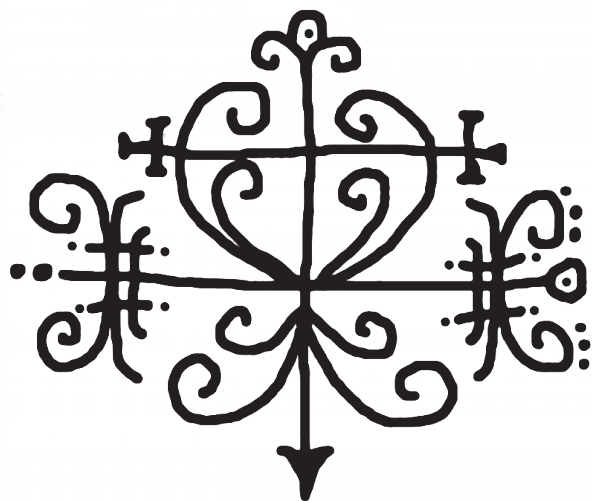
## Étienne 'Père Laissez-faire' Lefebvre (ano 710 até o presente)

Etienne Lefebvre, filho de um magistrado, abandonou sua vocação herdada por seu chamado ao culto de Ezra em 697. Sentire Tennyson colocou sua pequena biblioteca à disposição do jovem estudioso. Pouco antes de sua morte, ele enviou Lefebvre a Mordent para ver a igreja que imaginou em Souragne. Os escritos do missionário confidenciam sua crença pessoal de que esse erudito promissor algum dia lideraria a igreja local.

Após o retorno de Lefebvre em 702, Ti-Maman nomeou-o secretário da igreja e quatro anos depois,



**Ohuwaghnn**



## Ovun Borundir

Sentire de Port d'Elhour após sua partida para Marais d'Tarascon. Abundaram os rumores de discussões privadas entre os dois. Lefebvre era o candidato natural para liderar a igreja após o assassinato de Larouche: uma educação do Núcleo (logo ortodoxa); a devoção pura laine (gíria souragnien para raça pura) de sua família; anos de serviço e familiaridade com o templo em Port d'Elhour.

Lefebvre não ignorava o dilema em que estava sendo colocado. Qualquer que fosse a sua briga com Ti-Maman, ele admirava a capacidade dela de atrair aqueles que mais necessitavam da ajuda de Ezra. Ele testemunhou o perigo da mudança radical de Ti-Maman, mas também a ineficácia de Tennyson na aplicação bem-sucedida do Segundo Livro de Ezra. Lefebvre isolou-se durante o período de sua investidura, meditando sobre a situação. Quando o Sentire de fala mansa subiu ao púlpito, ele celebrou cuidadosamente as formas tradicionais adotadas no templo de Port d'Elhour. O anacoreta experiente falou da abordagem henoteísta de Ezra; o Terceiro Livro reconheceu explicitamente a existência de outros deuses, ao mesmo tempo que reconhecia Ezra como a principal entre eles. Ele discutiu a abordagem política das igrejas do Núcleo em relação a outras religiões, bem como o seu reconhecimento, e até mesmo a celebração necessária, de feriados e costumes locais; portanto, o lugar das orações, canções e práticas devocionais de Notre Dame na adoração de Ezra por Souragne. Era importante que aqueles que procurassem Ezra em tempos de necessidade fossem recebidos por um ambiente e costumes familiares e reconfortantes.

No entanto, como ele explicou a uma congregação perplexa, esta cortesia teve de ser estendida às outras congregações de Souragne. Como ele poderia dizer aos pobres que os loa não eram permitidos onde ainda existia Notre Dame? Ele reconheceu a preocupação da Igreja Central - e dos senhores -, lembrando ao mesmo tempo que nenhuma sanção real jamais havia sido imposta a Ti-Maman, nem uma proibição imediata de suas práticas. Mais importante ainda, Ti-Maman e sacerdotes adoradores de loa semelhantes nunca foram punidos com a perda de seus poderes. Quem era ele então, para contrariar Ezra?

Citando uma máxima darkonesa, "festina lente" (apresse-se lentamente), Lefebvre explicou que era importante, em tempos tão violentos e turbulentos, agir com cautela. Decisões precipitadas poderiam provocar raiva não apenas nas igrejas, sugeriu ele, mas na sociedade em geral, especialmente quando os assassinos de Ti-Maman ainda estavam à solta. Tendo plantado o medo da insurreição, ele afirmou calmamente que até que Ezra revelasse sua vontade mais claramente, seria mais sensato continuar com os dois estilos de serviços. Ele os chamou de igreja alta (haute eglise) e baixa (conhecida no dialeto local como ti'glise).

Como sentire de Souragne, ele manteria o serviço religioso na igreja alta. Este foi o serviço dos seigneurs, que seguiu o formato mordentiano e incluiu as adições aprovadas por Tennyson da tradição Notre Dame. Ele prometeu que as capelas e templos dos senhores continuariam a celebrar este serviço. O serviço religioso baixo estabelecido por Ti-Maman permaneceria em Marais d'Tarascon e seus santuários irmãos. Se Ezra decidisse revelar o seu descontentamento, Lefebvre prometeu retribuição e reparações rápidas.

Ao mesmo tempo, Lefebvre enviou missivas à Fé Matriz em Levkarest e à seita Mordent em Mordentshire, descrevendo as suas ações. Ele abordou o custo do desdém de Tennyson pelos loas em termos de números e ofertas. A igreja estava disposta a perdê-los? Ele repetiu os pontos que listaria em seu primeiro sermão e reiterou seu voto de intervir ao primeiro sinal de desfavor divino. Nenhuma das seitas ficou satisfeita com a situação, porém mais uma vez, a política do continente estava em primeiro lugar nas suas preocupações. Na esteira do último cisma com Dementlieu, livros de Ezra surgiram por todo o Núcleo. As alusões aos deuses do Terceiro



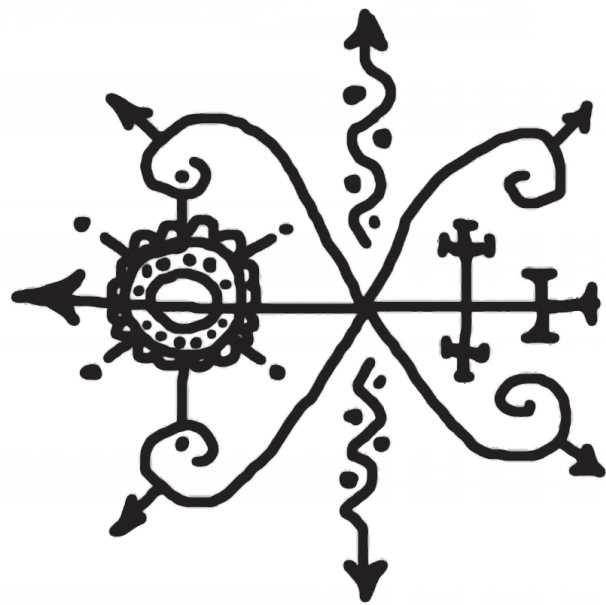
Livro encorajaram a criação de panteões apócrifos reivindicando igualdade com Ezra; estes eram uma ameaça maior do que os espíritos aborígenes.

Não é de surpreender que os sacerdotes da igreja baixa não tenham perdido os seus poderes. Os senhores estavam descontentes, mas não podiam reclamar, pelo menos publicamente. Isto mudou em maio de 714, quando estátuas de Ti-Maman começaram a aparecer em santuários pessoais. Vestida com suas vestes sentire brancas e verdes, sua mão esquerda pressiona um livro contra seu coração; O escudo de Ezra está apoiado em sua perna esquerda; A capa cinza de Notre Dame em volta dos ombros. Como se isso não fosse suficientemente controverso, a mão direita às vezes é levantada em bênção ou saudação, com os dedos abertos; outros mostram-no segurando objetos que se assemelham suspeitamente a gris-gris (pedras com símbolos dos loas; galhos e folhas de grama tecidas em determinados formatos).

Houve rumores sobre orações e canções dedicadas a Ti-Maman na Fé Matriz, buscando sua intercessão junto a Ezra; esta foi a abordagem usada na igreja baixa de Ezra. Pequenos grupos que supostamente oravam pela alma de Ti-Maman frequentavam regularmente o seu túmulo, deixando oferendas. Os seigneurs ignoraram esta tolice, mas exigiram ação imediata face a este último acontecimento.

Lefebvre proibiu estátuas e orações públicas a Ti-Maman tanto na igreja alta quanto na baixa. Ele se recusou, entretanto, a intervir mais. Se Yakov Dilisnya pudesse comparecer diante da Grande Catedral, como ele poderia banir um querido sentire das casas? Quando pressionado sobre as ligações voodan, ele reiterou que essas obras não eram ícones abençoados ou sancionados pela igreja, mas "arte" ou talvez ícones voodan. Não cabia a ele definir loas - ele deixou para o voodan.

Em 715 começaram a surgir relatos de milagres atribuídos a Ti-Maman. Feridas e doenças foram curadas repentinamente durante a noite; houve até relatos de sua aparência. Mais uma vez os seigneurs aproximaram-se do sentire. Lefebvre encontrou-se com os designados a portas fechadas. O assunto é outro tema popular de especulação, mas nenhuma sanção ou ação foi proposta. As estátuas ainda são encontradas em toda Souragne, mesmo, segundo rumores, nos santuários privados dos sacerdotes. A igreja registra cuidadosamente os supostos milagres



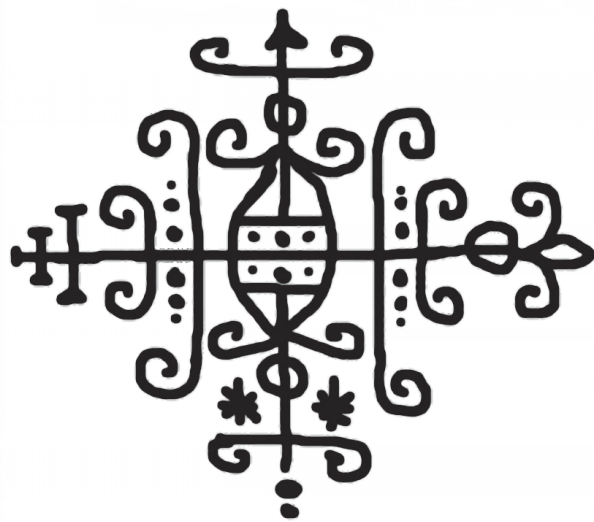
### Sekhelo

e, décadas depois, declara que ainda está estudando o assunto.

O apelido 'Pere Laissez-Faire (Pai, deixe estar / Deixa pra lá)' foi cunhado nesta época. Os senhores estão descontentes com a presença contínua do loa e dos ícones em Ti-Maman. No entanto, a igreja baixa também é ambivalente quanto ao seu suposto defensor. Lefebvre nunca participou de ritos voodan; durante suas visitas ao Marais d'Tarascon, ele celebra o alto serviço. Eles também acham que ele é muito lento em reconhecer Ti-Maman, seja como santa ou como loa, e que é tolerante com os senhores.

Isto não quer dizer que Lefebvre não se preocupe com os pobres. Sua abordagem é, como sempre, lenta e paciente. Ele não castiga os senhores do púlpito, pois sabe que isso apenas encorajará a negligência e a desatenção para com ele dentro e fora do templo. O sentire faz um circuito rotineiro por fazendas e solares, consciente de que a sua presença à mesa é capaz de evocar mais doações do que o prato de oferendas do templo.

Ele incentiva os devotos de coração terno a manterem hospícios e refeitórios sociais, elogiando publicamente seus esforços para encorajar uma rivalidade benéfica. Ele usa seus laços familiares para denunciar leis severas e mediar em nome de fiéis acusados pela lei ou empregadores de transgressões.



## **Ponthomba**

Lefebvre é um ávido estudioso dos Livros de Ezra, dos cismas e das heresias. O paradoxo de Ste Mere des Larmes inspirou sua busca por um paralelo em Notre Dame des Brumes. Esta é uma ideia que apela ao nacionalismo dos senhores, e eles orgulham-se de fazer a afirmação sem qualquer prova. Apesar do seu interesse, o sentire discorda do enfoque intelectual da seita demonlienses. “Uma igreja não é uma universidade; a mente serve ao coração; a letra, o espírito; e não vice-versa”, ele foi ouvido dizer. “Ezra, deusa ou não, não disse que pensaria nos Perdidos ou cairia em devaneio de introspeção, mas que os salvaria. Não devemos desperdiçar nosso tempo tentando descobrir quem é Ezra às custas de sua missão.”

O analfabetismo e a falta de padrões de educação em Souragne são a desgraça pessoal de Lefebvre. Seu tempo em Mordent o deixou ciente de quão atrasados são sua terra natal e seus governantes. A formação - básica e teológica - de seus acólitos é intensa. É imperativo que o templo de Souragne seja capaz de defender suas práticas com uma base ortodoxa firme, ou sofrerá um sentire importado para fazer a vontade do Núcleo. Lefebvre encoraja os seus sacerdotes a orientar os trabalhadores e os seus filhos sob o pretexto de que estão a ser doutrinados nas Escrituras Sagradas. Muitos dos estudantes bem-sucedidos encontraram emprego nas docas e armazéns, mantendo estoques e contas, e até mesmo como tradutores.

Apesar da insatisfação pública, Lefebvre sobreviveu até uma idade avançada. Ele é reconhecido por sua inteligência e possível astúcia. Suas decisões, embora sejam a causa da raiva, nunca são ignoradas, mas estudadas quanto aos motivos. Mesmo agora, a congregação se maravilha com seu sucessor, mas o velho permanece, como sempre, em silêncio.

Com respeito,

Professora Gertrude Kingsley (Universidade de Paridon, Sociologia), 760 CB

## **O Quinto Livro de Ezra**

Manon Larouche estava escrevendo um livro sobre sua visão de Ezra quando foi assassinada. Ela recorreu a Etienne Lefebvre para obter ajuda na tarefa devido às suas poucas habilidades literárias; esses escritos foram a causa de suas frequentes reuniões e discussões. Abaixo está um trecho pertinente desses escritos:

*Ezra olhou para o Tempo das Trevas Finais, imaginando o desespero e a descrença do povo. Enquanto seus olhos procuravam a fonte da dúvida, eles caíram sobre a sua igreja. Aqui estavam os lacaios dos reis, os adoradores das palavras e os sem coração e hipócritas. E muitas foram suas vítimas. Seu coração se abriu e ela disse: “Eu não curo os enfermos e protejo os fracos? Não cabe a mim virar as costas a ninguém no Grande Esquema”.*

*Ezra moveu-se através das marés do tempo, ela que está velada pela névoa e pelo mito. Ela cantou sobre dever, misericórdia, conhecimento e justiça. Por último, ela cantou sobre paz e compaixão. Ela cantou e os ecos de sua mensagem surgiram e tomaram forma. Mas Ezra advertiu: “As palavras não devem dividir aqueles que estão unidos em espírito. Não se surpreenda com o número de ecos, nem de onde surgiu a música. Meu nome não é nada; minha missão é tudo. Preste atenção em mim e siga meu exemplo”.*

*Então Ezra atravessou os céus e falou com os espíritos e deuses da luz. “Devemos deixar as Legiões das Trevas se deleitarem com nossa rivalidade? É este o exemplo que procuramos dar? Vamos concordar com a harmonia; e nos unir contra nosso inimigo comum”. Os deuses e os espíritos não resistiram às suas palavras, e ela colocou seu escudo em sua defesa. Ela disse às Brumas: “Estes eu reivindico como parentes e amigos; estes também são bons e falam em meu nome. Somos*



um e muitos. Juntos permaneceremos no Tempo da Escuridão Suprema, junto com aqueles que nos amam”.

Então Ezra viu os condenados nas Brumas da Morte. Ela ouviu seus gritos e seu coração se abriu. Mas o Senhor da Morte, uma voz das Brumas, disse: “Volte. Este não é o seu reino; você não é sua rainha. Você reivindicou os puros de coração e os redimidos. Os condenados não aceitaram você”.

Ezra disse: “Deve o breve período de anos mortais dominar por toda a eternidade? Nenhuma das legiões das trevas aprendeu a se arrepender?”

O Senhor da Morte, uma voz das Brumas, disse: “Passe por estes portões e você não emergirá até o fim dos Tempos”.

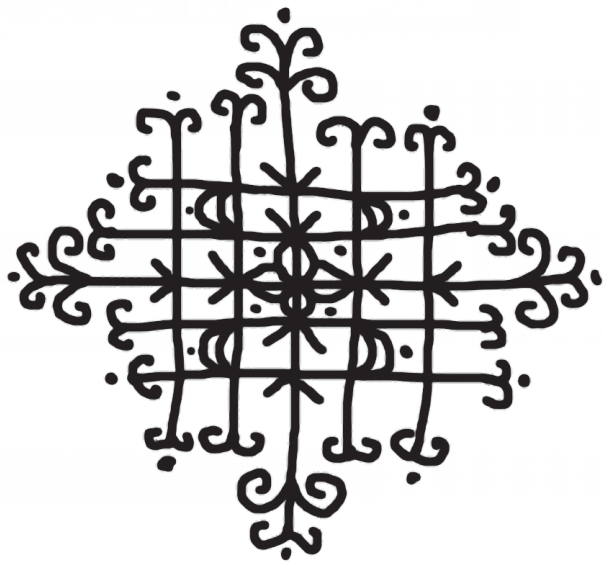
Ezra falou, dizendo: “Não me juntei às Brumas? Sou ela quem cura os enfermos e protege os fracos. Sou ela quem abriga os puros, abraça os redimidos. Mesmo na morte, as almas podem me encontrar e serem salvas. Até que todas as almas sejam salvas e o Vazio preenchido, aqui estarei. Este é o meu papel no Grande Esquema. Assim deve ser”.

Trecho do Quinto Livro de Ezra, de Manon Larouche e Etienne Lefebvre

Em sua revelação, a preocupação de Ezra com as numerosas Legiões das Trevas voltou sua atenção para a busca da cooperação dos loa e de outros bons espíritos e deuses. Ti-Maman viu os senhores negarem direitos aos pobres com base nas suas crenças; ela tinha certeza de que essa prática era comum na Terra das Brumas. Ela estava preocupada como souragnien não apenas com os loa e seus adoradores, mas com seus ancestrais. O que aconteceu com as almas que nunca conheceram Ezra?

O lugar de Ezra no Grande Esquema não era a sua adoração à custa de todos os outros, mas a salvação de todos aqueles que a aceitassem. Segundo Larouche, essa aceitação se estendeu aos outros deuses e aos bons espíritos. Essa compaixão inclusiva foi a pedra angular da visão de Ezra que Manon teve.

Lefebvre estava familiarizado com o Rito da Revelação, no qual uma nova seita de Ezra era oficialmente reconhecida. Ele tinha visto Ti-Maman e seus seguidores manifestarem uma nova variedade do Escudo de Ezra, que concedia alguma proteção contra os mortos-vivos. Mas o Livro em si estava incompleto e, sem ele, Ti-Maman e os seus seguidores seriam rotulados de hereges. Lefebvre previu uma



## Uwaddifri

inquirição que aniquilaria esta seita e esmagaria ainda mais as classes mais baixas.

### Possibilidade Medonha: Ti-Maman

É possível que um indivíduo tão poderoso como Ti-Maman desafie a própria morte. Existem muitas maneiras pelas quais a sacerdotisa pode retornar a Souragne.

- Ela se tornou um fantasma ou um morto-vivo inteligente e benevolente. Possivelmente, nessa forma, ela possui habilidades voodan e serve a Donzela do Pântano.

- Ti-Maman pode ascender como um loa menor, como uma ancestral que se tornou fortalecida pela veneração;

- A sacerdotisa pode ter sido ressuscitada e está se escondendo nos pântanos, onde agora cuida dos mortos-vivos, agora que seu tempo entre os vivos acabou;

- Alternativamente, ela pode realmente estar morta, mas Lefebvre está considerando ressuscitá-la como sua sucessora e promotora do livro que agora compartilham.



O sentire, como um seigneur tradicional, também era pessoalmente ambivalente quanto à aceitação dos loas por Ti-Maman e sabia que ele próprio, naquele momento, não poderia endossá-la totalmente. Ele escondeu o livro, estabeleceu os dois cultos e meditou.

À medida que a igreja baixa florescia e Ti-Maman desenvolvia um culto, Lefebvre voltou-se para os escritos de Larouche. Ele começou a elaborar suas teorias. Ele considerou revelar os livros em vários aniversários, mas sempre se conteve. Quando o Quarto Livro de Ezra apareceu com a sua mensagem sombria, Lefebvre sabia que não poderia demorar mais. Ele reuniu um grupo de sacerdotes para apresentar o livro após sua morte. Ele definiu a data de lançamento do livro como o quinquagésimo aniversário da morte de Manon.



## Peticionando o Loa

Os souragniens adoram os loas em vez de outras divindades conhecidas em outros lugares porque sentem que esses loas estão mais próximos de Souragne. Às vezes, os loas concedem respostas ou habilidades similares a magia a seus peticionários. Por exemplo, alguém que reza para a Donzela do Pântano por cura pode receber uma magia curar ferimentos leves nela, ou outro que reza de repente encontra o caminho certo para sair do pântano onde está atualmente perdido.

Deve ser prerrogativa do Mestre permitir que os loas concedam esses privilégios, de acordo com as seguintes diretrizes:

- O peticionário deve orar pelo menos uma hora para que o loa responda, ou fazer uma petição ao loa durante uma cerimônia voodan para este loa específico.

- O poder similar à magia concedido ao peticionário deve ser inferior ao 3º nível na maioria dos casos. Somente em raríssimas exceções esses poderes deverão exceder esta norma. Use a tendência, as escolas e os domínios sugeridos de um loa como diretrizes para julgar o que um loa concederia ou recusaria.

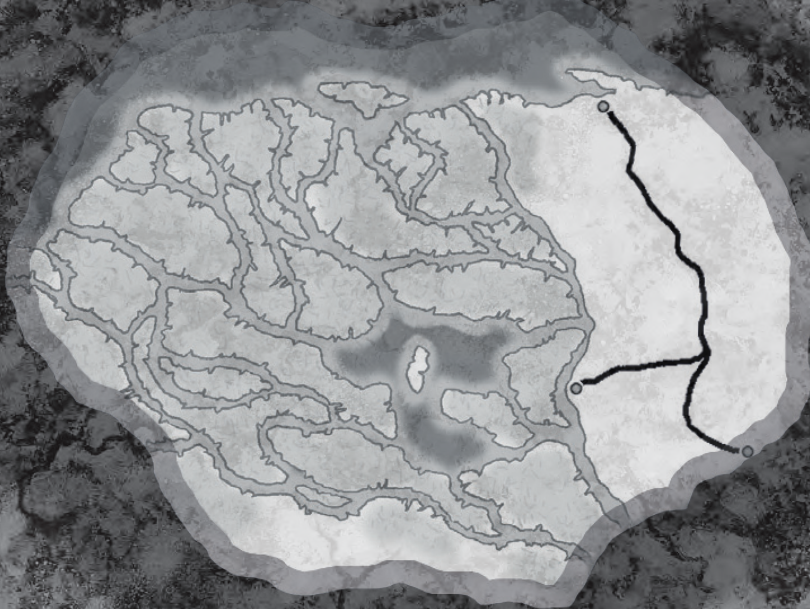
- O poder deve ser dado ao peticionário, ou a uma pessoa por quem o peticionário esteja orando (ex: uma mãe que ora por sua filha ferida veria sua filha curada pelo loa peticionado; ou uma pessoa adorando um loa maligno para obter uma maldição ao seu rival). A CD usual deve ser aplicada a alvos não voluntários de uma magia ou habilidade.

- No caso de uma resposta a uma pergunta (como a forma de sair do pântano), esta deverá ser limitada pelo DM a assuntos de interesse do loa peticionado.

- A chance sugerida de um loa responder a um peticionário deve ser de cerca de 10%, modificada pelas circunstâncias (julgamento do Mestre). O peticionário deve ser um adorador regular deste loa específico (o peticionário reza o loa pela primeira vez, ou menos de três vezes) por ano, receba uma penalidade de -8%. Se solicitado durante uma cerimônia voodan a este loa específico, adicione um bônus de +5%. Um sacerdote voodan adiciona duas vezes seu nível à chance de ser respondido pelo loa usual adorado por este voodan (um voodan de 3º nível que geralmente adora Brahmbei deve receber um bônus adicional de 6% ao solicitar este loa). Se o loa solicitado não for um loa importante, adicione uma penalidade de -5%.

Qualquer peticionário não deve receber a atenção de um loa específico mais do que uma vez a cada dois meses, modificado pelas circunstâncias (julgamento do DM). A única exceção a esta regra é o voodan, que pode obter "respostas" de seu loa até uma vez por semana.

# Epilogo





aro leitor,

Eu tinha guardado minhas canetas e pergaminho, este livro estava pronto. Mas não era para ser. Mesmo com o cuidado de esconder nossas habilidades arcanas, tivemos problemas com as primeiras regras do Senhor dos Mortos sobre magia proibida. Confiamos que o seguinte permanecerá confidencial.

Na segunda-feira passada, um velho chegou à plantação Maison Soulombre de manhã cedo e pediu para falar com os novos proprietários. Normalmente os servos lidam com vendedores ambulantes e comerciantes, mas como este conseguiu escapar das nossas defesas, concedemos-lhe uma audiência. O homem apresentou-se como Patte-de-Poulet e afirmou ter sido enviado pela autoridade máxima de Souragne. A princípio, pensamos que ele atuava em nome do Conseil des Seigneurs de Port d'Elhour. Oh, como estávamos errados!

Embora polido, nosso estranho hóspede não careceu de coragem. Em vez de discutir seu propósito para vir aqui, ele nos questionou sobre nossas origens e nossos objetivos em Souragne. Resistimos à vontade de puni-lo por sua impertinência e respondemos evasivamente. No entanto, ele pareceu perceber através de nossa decepção e anunciou audaciosamente que seu Mestre não gostava de ser enganado, nem permitia que magos vagassem livremente em seu reino.

Ficou claro, então, que Patte-de-Poulet (ou Osso de Galinha, como soubemos mais tarde) era um emissário do Senhor dos Mortos. Meus primeiros pensamentos foram, bem, violentos, mas antes que eu pudesse agir, ele me olhou severamente, como se soubesse minhas intenções. Claramente ele era um adepto da Arte, como deveríamos ter suspeitado.

No silêncio da nossa compreensão atordoada, ele nos deixou, mas não antes de fazer uma proclamação final: seu mestre mandaria nos buscar em breve, e seria sensato obedecermos. O resto da noite foi passado entre debates acalorados e longos silêncios pensativos.

No dia seguinte, por volta do meio-dia, recebemos uma breve carta:

## Queridos Anciãos,

*Agora sinto que preciso falar com você em particular. Enviarei um guia para você esta noite, após o pôr do sol, e sinta-se obrigado a seguir seu cavalo.*

*Atenciosamente,*

A.M.

A missiva revelou-se tão perturbadora quanto a visita de Osso de Galinha. Nosso correspondente nos chamou de "anciãos", título que usávamos apenas entre nós na Fraternidade. Ficamos ainda mais intrigados com a assinatura "A.M.". Não conhecíamos ninguém no Conseil des Seigneurs ou na cidade com essas iniciais. Apesar da nossa crescente apreensão, percebemos que não tínhamos tempo para preparar magias para o encontro. O misterioso A.M. sabia o que estava fazendo.

Após alguma discussão apressada, decidimos enviar um pequeno grupo de anciãos bem equipados: Skully, Lutemmi, Reuland e eu nos encontraríamos com nosso enigmático amigo. Também escrevemos uma carta de advertência a Jonothan Lochspeare - atualmente em Sithicus - caso não retornássemos, e demos instruções para enviá-la a ele caso não voltássemos em 48 horas. Apesar das nossas medidas prudentes, estávamos bastante confiantes na nossa segurança. Havíamos deduzido que se o misterioso A.M. fosse de fato o Senhor dos Mortos, então ele poderia ter nos destruído completamente. Concluímos que ele poderia querer algo de nós.

Após o pôr do sol, um cavaleiro solitário veio à nossa propriedade. O assustado souragnien disse-nos para o seguirmos e recusou-se teimosamente a responder às nossas perguntas. Em vez de nos levar até Port d'Elhour, ele nos levou por uma trilha em direção aos pântanos purulentos de la Maison d'Sablet. De lá, ele nos transportou de jangada para as profundezas dos pântanos. Se o nosso amigo "A.M." tivesse escolhido o seu local de encontro para nos intimidar, ele teria conseguido.

O tempo passou lentamente enquanto nosso guia navegava na pequena embarcação pelo labirinto retorcido de pântanos. Finalmente emergimos na vasta extensão do Lago Noir. Nosso guia nos conduziu através do mar de juncos até um trecho sólido de costa. À nossa frente vimos um brilho fraco e ouvimos uma voz profunda: "Boa noite, senhores".

Por entre as árvores surgiu um homem a cavalo, um cavaleiro alto e aristocrático carregando uma





tocha. Ele falou em tom educado, embora suas palavras carregassem um ar de condescendência. Sorrindo, ele acrescentou: “É um prazer conhecer todos vocês aqui esta noite. Meu nome é Anton Misroi”.

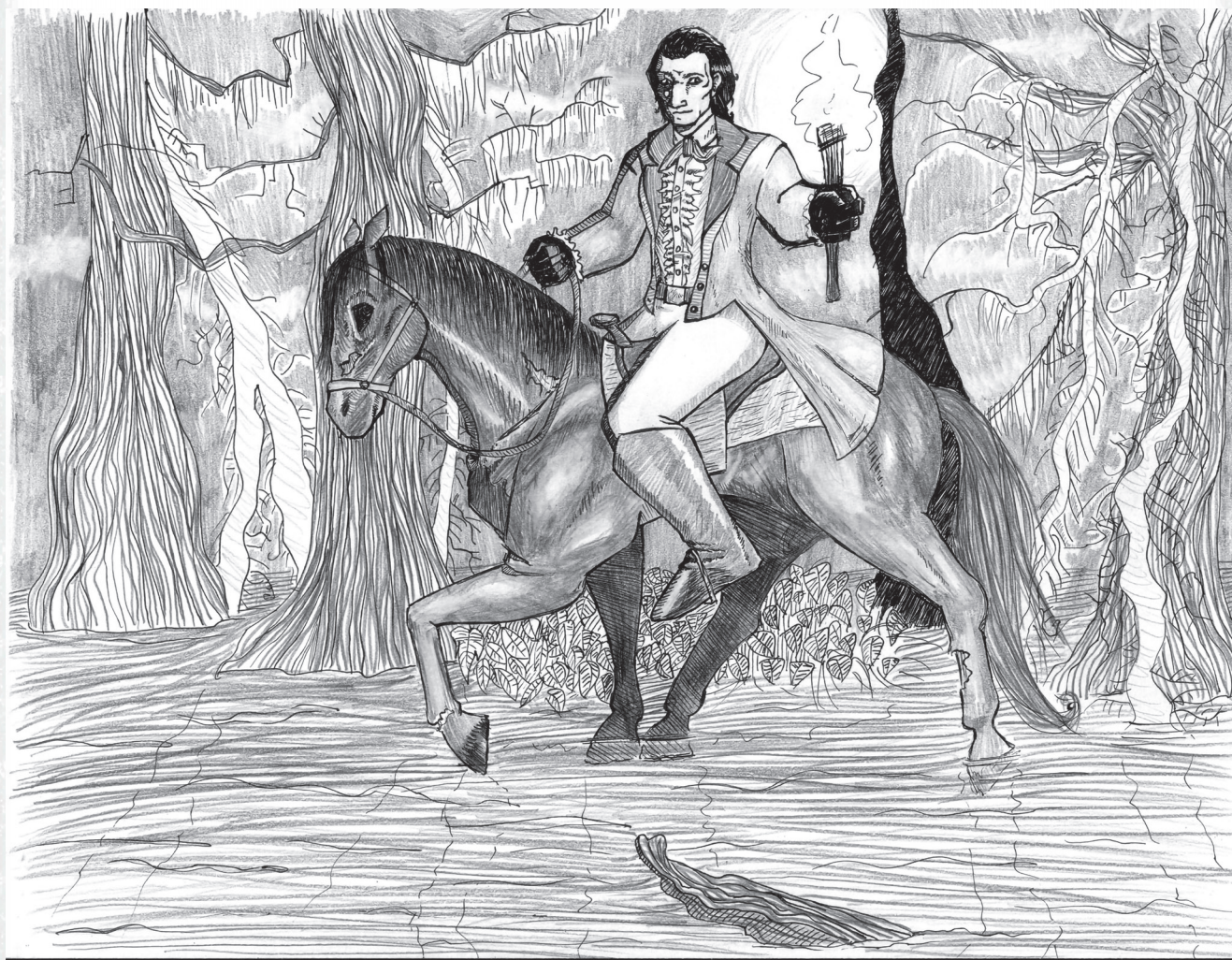
Percebi imediatamente que algo estava errado com nosso anfitrião. Ele não se incomodava nem com a umidade sufocante nem com os insetos picadores que nos atormentavam enquanto falava.

Falando ao nosso guia, Misroi disse: “Télesphore, neto da minha querida Nanaea, deixem-nos. Volte em uma hora.”

Enquanto isso, nos entreolhamos. “Misroi?” Skully sussurrou: “Mas esse é um nome do passado!” À medida que meus olhos se acostumaram à luz, notei com pavor que a montaria de Misroi estava completamente morta...

Quando nosso guia nos deixou, Anton retomou sua conversa conosco. “Eu observei seu grupo desde que você chegou e sei há muito tempo que você não era como parecia. Esta é minha casa, senhores, e ninguém tem permissão para me espionar, especialmente com magia proibida. Nenhum segredo está escondido de mim, senhores. Vocês honestamente esperavam que pudessem violar minhas leis e deixar esta ilha com vida?”

O sorriso educado de Anton não mudou nem um pouquinho, embora seus olhos brilhassem com uma alegria selvagem diante do nosso medo. Parecia que havíamos cometido um grave erro de cálculo. Mas algo mudou na expressão de Misroi. O sorriso civilizado e os olhos selvagens se dissolveram, deixando uma expressão mais genuína, embora sombria. Relaxamos um pouco; feita sua demonstração





de força, era hora de falar de negócios. Ainda assim, mesmo com todo o meu treinamento, eu me sentia como um colegial recebendo um sermão.

“Mas, queridos Anciãos”, disse ele, “parece que temos um inimigo comum. Vejam, um ser lamentável conhecido como Morte – que irônico para um nome, não? – enviou emissários para mim há um ano. A Morte leu sobre mim em um livro antigo. Eles queriam que eu compartilhasse meu conhecimento deste mundo com a Morte. Os tolos agravaram sua impertinência ao não oferecerem nada em troca. Infelizmente, descobri que os mortos são os primeiros a esquecer as boas maneiras”.

“Naturalmente”, continuou ele, “eu puni esses embaixadores por sua grosseria. Embora, surpreendentemente, seu mestre ainda não tenha entendido que sou o mestre em meu reino. Eu os destruí, exceto um, e disse a ela para retornar ao seu lamentável mestre e repetir minha resposta ao seu pedido. Mesmo agora ele ameaça me incomodar com seus lamentáveis asseclas. Embora essas intrusões tenham se tornado uma fonte de novos servos, elas também provaram ser um incômodo”.

“Então”, ele continuou, “vocês chegaram a Souragne. Eu poderia destruí-los rapidamente. No entanto, descobri que temos esse inimigo comum. O fato de vocês ainda estarem vivos esta noite se deve unicamente a esse fato. Aprecio o valor potencial de servos vivos, especialmente ao lidar com assuntos sob minha atenção”.

Anton então nos ordenou o seguinte. “Primeiro, estou curioso para saber o que sua organização descobriu sobre mim e meu modesto reino. Você preparará para mim uma cópia de tudo o que sabe sobre Souragne dentro de um mês e nem um dia mais. Aconselho-o a não omitir nada. Você dará esses documentos para Patte-de-Poulet. Acredito que você o conheça bem.

“Em segundo lugar, você se manterá muito discreto e não enfrentará minha proibição de magia. Meus súditos têm fé em minhas leis e não permitirei que essa crença seja desafiada. Além disso, enquanto estiver em meu reino, a Fraternidade manterá os servos da Morte fora de minha terra. Cace-os e destrua-os rapidamente, pois se eu tiver que me rebaixar para despachá-los, minha paciência com você se esgotará.”

“Finalmente, queridos Anciãos, vocês nunca devem duvidar de que minhas leis são absolutas. Vocês receberam uma prorrogação, não um perdão. Se vocês desafiarem minha vontade, garanto-lhes, ensinarei a vocês todos os significados possíveis de um destino pior do que morte.”

Com isso, ele desapareceu de volta na escuridão. Depois de anos de espera no escuro, nosso guia voltou e nos transportou de volta à civilização. É claro que Cumprimos o solicitado do nosso novo benfeitor. Houve alguma outra escolha? Apesar da sua arrogância e dos seus previsíveis jogos de poder, é claro que ele é uma força que ultrapassa a nossa capacidade de desafiar - por enquanto - por isso devemos conformar-nos com as suas condições.

Ainda assim, este Misroi é um personagem fascinante. Ele ainda pode ser uma fonte de ótimas informações. Espero sinceramente que ambas as partes beneficiem desta associação.

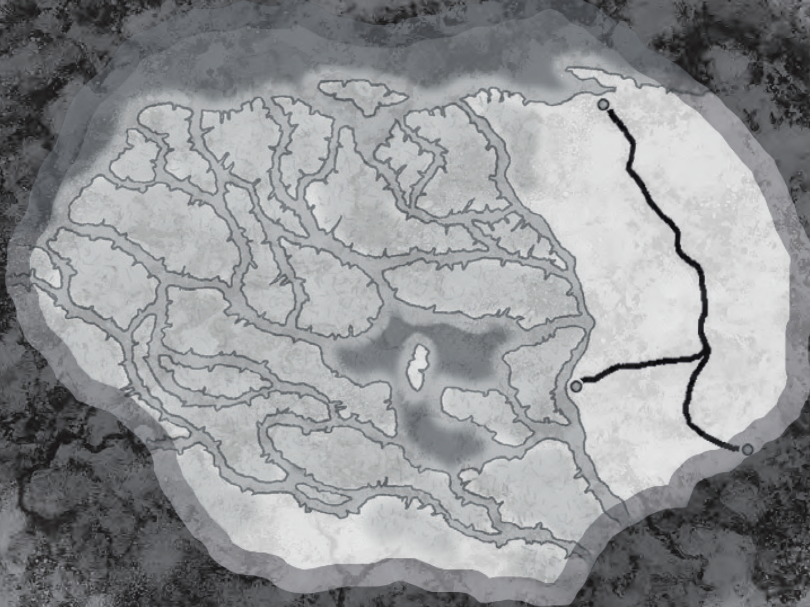
*Viktor Hazan*

Maison Soulombre, Souragne

1º de fevereiro, ano 760



# Notas Anexas: Apêndice do DM





## Novos Talentos

### Ossos Dançantes

Você pode conjurar magias simplesmente dançando ou cantando-as.

**Pré-requisitos:** Nascido em Souragne, capaz de conjurar magias, 5 graduações em Atuação (Dança ou canto), valor de Carisma de pelo menos 13.

**Benefício:** Através da dança ou canto (ou ambos), você é capaz de conjurar magias. Você não precisa fazer gestos somáticos normais para conjurá-las. Os componentes materiais devem estar em mãos (e podem ser usados ou consumidos conforme a descrição da magia). Cantar e dançar é uma ação de rodada completa (ou mais longa, caso a magia demore mais para ser conjurada).

Como você está em movimento, considera-se que você está em modo defensivo ao dançar. Se a magia for conjurada cantando, o conjurador parece cantar uma canção estranha em um idioma estrangeiro. Para detectar que uma magia que está sendo conjurada, outros conjuradores devem fazer um teste de Sentir Motivação CD 16 (+ modificador de Carisma do conjurador). Além disso, testes de Magia para identificar a magia são feitos com -4 de penalidade devido aos movimentos desconhecidos.

## Novas Magias de Souragne

### Hla de Insetos

Abjuração

**Nível:** Drd 2

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Alcance:** Curto

**Área:** Raio de 3m + 1,5 cm /nível

**Duração:** 2h/nível

**Teste de Resistência:** Nenhum (anula)

**Resistência à Magia:** Sim

Um método menos extremo para lidar com insetos nos pântanos de Souragne do que a magia *exterminar*. Esta magia é frequentemente usada para afastar mosquitos ou sanguessugas irritantes do acampamento do conjurador ou para afastar insetos de uma área durante a duração da magia.

Esta magia expulsa imediatamente da área de efeito todas as pragas (insetos voadores, parasitas,

pequenos répteis, etc.). A magia afeta insetos de tamanho diminuto ou menores, com até 1 ponto de vida. Durante a duração da magia, os insetos não entrarão na área de efeito.

Insetos maiores podem resistir a esta magia: insetos de até 1 DV podem fazer um teste de resistência de vontade para resistir a esta magia. Insetos maiores que 1 DV são totalmente imunes à magia. No caso de um enxame, o enxame pode fazer um teste de resistência para anular a magia completamente. No caso de um enxame invocado magicamente, a magia tem uma penalidade de CD de -4.

### Armadura Espiritual

Necromancia

**Nível:** Fet/Mag 2, Clr 2

**Componentes:** V, G, F

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 1 hora/nível

**Teste de Resistência:** Fortitude anula (inofensivo)

**Resistência à Magia:** sim (inofensivo)

Esta magia usa a força vital do conjurador ou de outra criatura para criar uma armadura de leve para o conjurador. Enquanto estiver sob o efeito desta magia, o conjurador tem uma aura não natural ao seu redor que enerva os outros (+1 GR).

Para conjurar esta magia, o conjurador deve causar 1 ponto de dano a uma criatura viva (incluindo ele mesmo) com uma adaga especial (o foco da magia). Na próxima rodada, ele conjura a magia. Caso o conjurador use seu próprio sangue, a magia pode ser conjurada na mesma rodada em que o conjurador se feriu (é necessária um teste de concentração para um dano de Pv).

A magia dá ao conjurador um bônus de armadura de +5 e o conjurador ganha um bônus de resistência de +2 em todos os testes de resistência para resistir a qualquer manipulação deliberada de sua força vital, desde dreno de energia, dano de habilidade ou dreno do toque vampírico e raio de enfraquecimento.

Em caso de dano ou dreno de habilidade, a magia também diminui o dano em 1 (mínimo 1 ponto de dano ou dreno de habilidade). Por exemplo, se o conjurador fosse drenado por um vampiro em 3 pontos de constituição, ele perderia apenas 2 pontos.





Esta magia causa um teste de poder se o conjurador estiver usando o sangue de outra pessoa: se o conjurador causar dano a outra criatura para ganhar a proteção desta magia, mesmo que esta criatura seja um inimigo, a magia é considerada maligna e o teste de poder é de 4%.

**Foco:** Uma adaga cerimonial especialmente preparada, custando pelo menos 50 PO. A adaga deve ter sido usada em rituais ao Senhor dos Mortos.

## Exterminar

Necromancia

**Nível:** Fet/Mag 2, Clr 2, Drd 1

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 2 rodadas

**Alcance:** Curto

**Área:** Quadrado de 15m + 1 quadrado de 15 m por nível.

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum (Fortitude anula)

**Resistência à Magia:** Sim

Esta magia é usada em casas infestadas de insetos do pântano, quando seu número é tal que não podem ser expulsos por nenhum outro meio e representam uma ameaça à saúde dos moradores.

Esta magia mata imediatamente 50 insetos/nível de conjurador (cada um com menos de 1 ponto de vida) na área de efeito (sem testes de resistência). A área pode ser moldada de acordo com a área quadrada, um retângulo ou uma combinação de retângulos adjacentes. Cada tamanho da área deve ser de pelo menos 3m. Insetos com mais de 1 ponto de vida ou maiores que o tamanho diminuto são imunes a esta magia.

No caso de um enxame, o enxame pode fazer um teste de Fortitude para anular totalmente a magia. No caso de um enxame invocado magicamente, a magia tem uma penalidade na CD de -4.

Esta magia requer um Teste de Poder.

**Componente Material:** Os restos mortais de um rato que foi cozido em água do pântano por 3 dias e noites.

## O Pântano

### Efeitos de Terreno

Caso o Mestre precise, aqui está uma tabela aleatória de características do terreno da Maison d'Sablet:

Pântano Raso	50%
Pântano Profundo	15%
Vegetação Rasteira Esparsa	20%
Vegetação Rasteira Densa	15%

A maioria dos riachos tem apenas alguns metros de largura, mas alguns cursos de água são largos o suficiente para um barco grande navegar lentamente (e com um guia experiente). A área de Lago Noir e alguns dos maiores cursos de água têm entre 25 centímetros e 1 metro de profundidade antes de chegar à lama.

**Pântanos:** Veja a descrição do **Livro do Mestre** na página 88 para movimento e vários modificadores de testes nos pântanos.

**Vegetação Rasteira:** São ilhas mais secas, com tamanhos muito variados. Terra verdadeiramente seca é muito incomum e a maioria das manchas de vegetação rasteira são, na melhor das hipóteses, lamacentas. Veja a descrição do **Livro do Mestre** na página 88 para movimento, ocultação e vários modificadores de testes.





**Tabela 1: Estatísticas dos Barcos**

Tipo de Barco	Capacidade	Tamanho	Velocidade	Capacidade de Manobra	Pv	Dureza
Canoa - Pequena	2	Médio	9m	Boa	15	3
Canoa - Grande	6	Grande	9m	Média	25	3
Jangada	6	Grande	9m	Média	15	3
Barco a Remo	8	Grande	9m	Ruim	30	4

**Areia Movediça:** A chance de encontrar areia movediça é de 5% por hora. Essas áreas de areia movediça parecem terras mais secas e estão localizadas principalmente na periferia de ilhas secas. Veja a descrição do **Livro do Mestre** página 88 para mecânica de areia movediça e resgate.

**“Gás do Pântano”:** A chance de encontrar uma área com gás inflamável é de 5% ao dia. Cabe ao DM estabelecer os seus efeitos, mas a maioria das áreas de gás pantanoso devem conter pequenas quantidades de gás metano. Os PJs devem ser capazes de sentir o cheiro por descrição de odor de ovo podre (enxofre). Além disso, algumas destas fontes de gás do pântano já podem estar queimando, numa forma de tocha sem fim. Como opção, algumas criaturas do pântano poderiam usar esses gases para criar armadilhas.

## Equipamento Opcional: Sapatos de Pântano

Esses itens muito incomuns são feitos de hastes de madeira e couro e parecem um guarda-chuva de cabeça para baixo. Sapatos de pântano mantêm o usuário acima da superfície da água do pântano e permitem que ele ande na superfície em movimento normal (o movimento normal em um pântano é reduzido pela metade). O usuário não pode correr.

Alguns dos humanoides que vivem no pântano os usam para caminhar mais rapidamente pelo pântano e têm vantagem na caça. O sapato do pântano tem uma forma oval semelhante a um rim, com aproximadamente 1,1 por 1,8 metros de tamanho. São necessárias cerca de duas semanas de treinamento para conseguir usar os sapatos do pântano, mas o usuário ainda sofre uma penalidade de -4 na destreza e não pode se mover e lutar na mesma rodada. São necessárias mais duas semanas de treina-

mento para poder lutar sem penalidade de destreza e poder andar e lutar na mesma rodada.

**Perder-se no Pântano:** Há muitas maneiras de se perder no pântano. Seguir uma estrada, trilha ou recurso óbvio, como um riacho ou linha costeira, evita qualquer possibilidade de se perder, mas os viajantes que atravessam o domínio podem ficar desorientados, especialmente em condições de pouca visibilidade ou em terrenos difíceis.

**Visibilidade Baixa:** Sempre que os personagens não puderem ver pelo menos 18 metros nas condições de visibilidade prevalentes, eles poderão se perder. Personagens viajando em meio a neblina ou chuva torrencial podem facilmente perder a capacidade de ver quaisquer pontos de referência que não estejam em suas imediações. Da mesma forma, personagens viajando à noite também podem estar em risco, dependendo da qualidade de suas fontes de luz, da quantidade de luz da lua e se eles têm visão no escuro ou na penumbra.

**Terreno Difícil:** Qualquer personagem da maison d’Sablet pode se perder ao se afastar de uma trilha ou de outro caminho óbvio.

**Chance de se Perder:** Se existirem condições que tornem a perda uma possibilidade, o personagem que lidera o caminho deve ter sucesso em um teste de Sobrevivência ou se perderá. A dificuldade deste teste varia de acordo com as condições de visibilidade e se o personagem está ou não familiarizado com a área que está sendo percorrida. Consulte a tabela abaixo e use a CD mais alta aplicável.

	CD de Sobrevivência
Maison d’Sablet, não familiarizado com a área	12
Maison d’Sablet, um pouco familiarizado com a área	10
Maison d’Sablet, muito familiarizado com a área	8





Um personagem com pelo menos 5 graduações em Conhecimento (geografia) ou Conhecimento (local) pertencente à área que está sendo percorrida ganha +2 de bônus neste teste.

Quando estiver sob neblina profunda ou à noite, adicione uma penalidade de +4 a CD do teste de Sobrevivência.

Teste uma vez por hora (ou parte de hora) gasta em movimento local ou terrestre para ver se os viajantes se perderam. No caso de um grupo se movendo junto, apenas o personagem que lidera o caminho faz o teste.

**Efeitos de Estar Perdido:** Veja a descrição do **Livro do Mestre** na página 86 para regras sobre o efeito de se perder.

## Outros Perigos dos Pântanos

Cada vez que passar na Maison D'Sablet, faça estes testes para PJs desprotegidos:

**Teste de Exaustão:** Devido à alta umidade e dificuldade de se mover através do pântano, o PJ na Maison d'Sablet deve fazer um teste CD 13 (Fortitude) ou ficar fatigado. O teste é feito após um período de quatro horas e para cada hora seguinte.

Um personagem fatigado deve ser bem sucedido em um teste CD 16 a cada hora ou ficará exausto.

**Água:** Beber água do pântano ou de um poço nas terras mais secas de Souragne, a menos que seja fervida antes, pode deixar o personagem doente (Fortitude CD 14 quando ingerida; Dano: Con 1, e ficará enjoado).

**Doença:** Por causa do pântano contaminado e dos mosquitos, para cada contato com o pântano, ou período de 24 horas passado nele, o PJ deve fazer um teste CD 14 (Fortitude) ou ficará doente.

O teste é feito com um acréscimo de +4 na CD se o personagem tiver uma ferida aberta não tratada por pelo menos uma hora durante este período, e uma redução de -4 se o personagem estiver bem protegido contra picadas de insetos.

Teste na tabela a seguir a natureza da doença.

Febre do Pântano	70%
Febre da Sanguessuga	15%
Podridão do Crocodilo	10%
Maldição Pegajosa	5%

**Febre do Pântano:** Um teste de Fortitude CD 14 após um período de incubação de d20+6 horas. Dano: 1d4 de Força e 1d4 de Constituição. A doença faz o personagem sentir sono e cansaço. É levemente contagiosa (CD 8 quando em contato físico com o doente).

**Febre da Sanguessuga:** Um teste de Fortitude CD 16 após um período de incubação de 1 dia. Dano: 1d4 Sabedoria. O personagem doente é propenso a alucinações. Não é contagiosa. Se não for curado dentro de quatro dias, o personagem pode ficar permanentemente cego (Fortitude CD 10 a cada dia após o quarto).

**Podridão do Crocodilo:** Um teste de Fortitude CD 18 após um período de incubação de 1-4 dias. Dano: 1d4 Constituição. O doente tem manchas na pele que se transformam em escamas de crocodilo. Todo o corpo fica coberto depois de uma semana, se não for curado antes disso. Pessoas infelizes com sinais visíveis desta doença às vezes foram apedrejadas por turbas supersticiosas. É levemente contagiosa (CD 8 quando em contato físico com o doente).

**Maldição Pegajosa:** Veja **Livro do Mestre** p. 292. As vítimas vomitam a uma gosma infecciosa cor de lama de dentro para fora. É altamente contagiosa (CD 12 quando em contato físico com o doente).

Veja o **Livro do Mestre** p. 292-293 para doenças e como curá-las. Algumas poções e filtros voodan adicionam um bônus de +2 em testes de cura.

## Monstros e Encontros

### Ameaças de Animais do Pântano

Para crocodilos souragniens, use o bloco de estatísticas regulares dos crocodilos do **Livro dos Monstros** (página 275), mas tornando-os um dado de vida menor para 2d8 + 6 Pv (15 Pv). Na noite de lua cheia, a inteligência destes répteis aumenta de 1 para 4 durante uma semana, tornando-os mais astutos e mortais durante este período.

As cobras d'água são víboras miúdas, pequenas ou médias. O veneno da viúva negra (aranha pequena) deve ser: veneno CD 20, dano inicial 2d8 Força. Algumas dessas cobras têm o hábito de subir em uma árvore para se secar e esperar para cair em transeuntes desavisados.





**Bagre Monstruoso Souragnien:** Esses peixes horríveis, felizmente raros, comem qualquer coisa, até crocodilos jovens. Use o bloco regular de estatísticas do tubarão médio do **Livro dos Monstros**, mas alterando sua descrição física e dando-lhes uma velocidade de natação mais lenta de 9 metros. Eles não são venenosos, então a descrição do conto popular é falsa nesta parte. Estes bloco foi inspirado no conto Fishhead de Irvin S. Cobb.

**Morcegos Vampiros:** Use um enxame de Caçador Noturno, de **Monstros de Faêrun**, um morcego carnívoro gigante de 2,1 m (ND 1), e faça-os caçar à noite, famintos por sangue quente. Diz-se que os sacerdotes voodan muitas vezes precisam dos cadáveres desses animais como parte de suas poções.

**Sanguessugas (inseto):** As águas do pântano são frequentemente infestadas por esses pequenos parasitas. Sua mordida é indolor, pois a saliva da sanguessuga contém um anestésico. Um teste pontual CD 20 é necessário para perceber que uma sanguessuga mordeu e está presa ao corpo. Uma sanguessuga souragnien se empanturra de sangue, mesmo quando a vítima sai da água, à taxa de 1 ponto de constituição para cada cinco sanguessugas presas, por hora. A probabilidade de um ataque de sanguessugas é relativamente baixa, como 5% por minuto passado na água, mas em algumas áreas esta probabilidade sobe para 20% por minuto. Cada ataque é composto por 1d4 sanguessugas.

Ser mordido por sanguessugas aumenta em +4 a CD para doenças.

## Encontros Monstruosos

Raramente, monstros e outras criaturas sobrenaturais também são encontrados no pântano. A seguir está uma lista de criaturas de acordo com a raridade.

**Comuns:** Zumbi<sup>MM1</sup> (ND varia); Zumbi Souragnien\* (ND varia. Alguns deles não são agressivos, sendo na verdade uma missão para Anton Misroi); Sanguessuga - Caça Bruxas<sup>DoD</sup> (ND ¼); Matalépi-da<sup>DoD</sup> (ND 10).

**Incomum:** Roseira Sangrenta<sup>DoD</sup> - plantas tentando atrair pessoas para suas folhas cheias de água fresca da chuva (ND 1/2); Limo Aquático - Sanguinário<sup>FiF</sup> (ND 1); Limo Aquático - Limo de Destroços<sup>FiF</sup> (ND 2); Hera Rastejante<sup>DoD</sup> (ND 2); Zumbi - Canibal<sup>DoD</sup> (ND 3); Capim Chicote<sup>DoD</sup> (ND 4);

Entes Malignos (use Árvore Negra<sup>FRMoF</sup> (ND 7), mas tornando-as menores - 5d8+10 (47 Pv), ND 5; ou use a barra lateral Ente Assombrado<sup>DoD</sup> p.170); Fogo-fátuo<sup>MM1</sup> (ND 6); Planta Doppelganger<sup>DoD</sup> (ND 6); Árvore de Cabeça Mortíferas<sup>DoD</sup> (ND 9).

## Ideias para Encontros Raros ou Únicos:

Para outras possibilidades, um Mestre em Souragne poderia usar uma convenção de bruxas<sup>DoD</sup> escondidas nos pântanos, fazendo-se passar por sacerdotas voodan benevolentes. Além disso, a maligna Bruxa do Pântano<sup>OrA</sup> usa a pele de suas vítimas.

Um monstro "Coisa do Pântano" (Arbusto Errante<sup>MM1</sup> (ND 6)) poderia envolver a ideia de uma pessoa amaldiçoada com essa forma por um voodan maligno (Mas o que ele fez para causar isso?).

Os viajantes também podem encontrar feu follet, fogos-fátuos<sup>DoD</sup> de tendência boa com estatísticas idênticas, mas com necessidades dietéticas diferentes.

Outros ganchos de aventura interessantes para criaturas com tema de pântano incluem: Afogados<sup>DoD</sup> (ND 3); uma tribo de Homens do Pântano<sup>DoD</sup> (ND 3); Remanescentes Aquáticos<sup>DoD</sup> (ND 3); Enxame de Ratos Cadáveres<sup>LiM</sup> (ND 4); Trepadeira de Almíscar Amarelo<sup>FiF</sup> (ND 4); Enxame de Besouros Pantaneiros<sup>MM3</sup> (ND 5); Nuvem de Sangue<sup>LiM</sup> (ND 6); Licantropo - Homem-Crocodilo<sup>FRMoF</sup> (ND 6); Catoblepas<sup>MM2</sup> (ND 6); Tentáculos Negros<sup>MM2</sup> (ND 7); Boca de Lama<sup>MM2</sup> (ND 7); Árvore Polvo<sup>FiF</sup> (ND 12); Golem Zumbi<sup>DoD</sup> (ND 12).

\* - Apêndice

MM1 - Livro dos Monstros

MM2 - Monster Manual II

MM3 - Monster Manual III

DoD - Denizens of Dread

FRMoF - Monstros de Faêrun

LiM - Libris Mortis

FiF - Fiend Folio

OrA - Aventuras Orientais

## Novos Monstros

### Merrshaulki

Na parte ocidental do pântano, entre as videiras fétidas, encontra-se o poderoso Zigurate do Grande Crocodilo e coração da civilização Merrshaulki. Os Merrshaulki, remanescentes de uma raça que já foi grande, regrediram a um modo de vida mais primitivo, mas ainda anseiam pela grandeza que já tiveram. Eles oferecem sacrifícios diários de sangue





e comida ao seu deus, na esperança de que ele mais uma vez os considere dignos e os conduza de volta ao verdadeiro domínio sobre as peles macias (outras formas de sencientes).

Já foram os Akarawa, alguns dos nativos originais de Souragne que tinham uma fé animista na qual os répteis e os loa répteis eram reverenciados acima de todos os outros. Aqueles com maior força espiritual podiam invocar o Deus Crocodilo em um ritual que envolvia cantos suaves, música misteriosa de flauta e uma dança hipnótica. O deus concederia aos seus mais fiéis a habilidade de se transformar em uma dessas criaturas.

Quando os Akarawa enfrentaram o genocídio nas mãos dos Aurélianos, os últimos deles promulgaram uma versão poderosa do ritual que os transformou permanentemente nos diminutos homens répteis que agora habitam um canto remoto da Maison d'Sablet ocidental.

Os homens répteis normalmente são reservados e fazem o possível para passar despercebidos, mas também vasculham secretamente materiais de construção nas cidades e propriedades de Souragne, bem como nas montanhas envoltas em névoa no coração esquecido da ilha. Ocasionalmente, eles sequestram humanos, de preferência crianças, para sacrifícios rituais mensais ao seu deus. Isto deu aos homens répteis o status de bicho-papão no folclore souragnien.

Suas estatísticas são idênticas aos kobolds.

## Aparência e Moda

Os Merrshaulki medem cerca de 1,20 m, mas sua postura desleixada significa que parecem estar perto de 0,9 m. Eles se assemelham a um crocodilo bípede, com coloração de escamas variando de verde-marrom manchado a verde escuro. Essa aparência quase uniformizada significa que um Merrshaulki se parece muito com a maioria dos humanos, mas os Merrshaulki podem identificar-se facilmente por pequenas variações de cores e feromônios.

A maioria dos Merrshaulki usa poucas roupas, vestindo apenas uma tanga simples, mas outros se enfeitam com simples troféus de osso amarrados com cordões de couro ao corpo para permitir a livre circulação. A exceção são aqueles de altos escalões que usam cocares elaborados feitos de metais macios, ossos e penas, com Mandíbulas do Grande, Sandover, possuindo o mais elaborado.

## Idioma

Merrshaulki falam uma mistura de ruídos ressonantes guturais e guinchos agudos, projetados para atingir certa distância dentro de um ambiente aquático. Porém desde a vinda do santo profeta. Mandíbulas do Grande, muitos dos Merrshaulki (re)aprenderam a língua dos nativos de pele macia, mas a estrutura da boca os impede de falar qualquer coisa que não sejam meias palavras enquanto as palavras complexas com mais de duas sílabas permanecem impossíveis. No entanto, eles muitas vezes entendem as palavras ditas em sua presença e ai de quem pensa que eles são tolos devido seu modo de falar.

## Estilo de Vida e Educação

Os Merrshaulki têm uma estrutura social complexa, com uma casta trabalhadora, uma casta guerreira, uma casta sacerdotal e uma casta caçadora. Cada Merrshaulki é atribuído à sua casta quando nasce por um membro de alto escalão da casta sacerdotal.

A casta trabalhadora, embora considerada oprimida na maioria das sociedades, é uma das mais respeitadas depois dos sacerdotes. Eles contêm em suas fileiras os Egia (trabalhadores do viveiro) cujo dever é cuidar dos ovos da próxima geração. A casta trabalhadora também contêm os Grina (construtores), aqueles treinados no conhecimento de como



construir as obras dos antigos. Eles foram responsáveis pela construção do Templo do Grande Crocodilo.

A casta de guerreiros costuma ser o mais corulento de todos os Merrshaulki devido a gerações de criação seletiva. É a casta guerreira a responsável por obter sacrifícios e escravos dos peles macias. Os guerreiros atuam como guardas pessoais da pequena casta sacerdotal e são responsáveis por remover cada décimo dos restos mortais de sacrifício ao norte de seu território como um tributo Àquele-que-está-morto-ainda-não-morto por ordem de Sandover.

A casta dos caçadores é a mais numerosa de todas as castas e é responsável por garantir que a população obtenha alimentos suficientes, sendo também responsável por alimentar os sagrados (os crocodilos locais). A pequena casta sacerdotal eram os líderes da sociedade Merrshaulki até a chegada de Sandover, e eram responsáveis por garantir que os rituais e cerimônias corretas fossem realizados, garantindo que os sacrifícios corretos fossem feitos e contando as histórias do Grande. No entanto, seus papéis diminuíram com a chegada de Sandover e agora atuam mais como um conselho consultivo, realizando sozinhos apenas pequenos rituais e sacrifícios. Os mais velhos das castas ensinam as crianças através da tradição oral, todos os Merrshaulki aprendem os contos do Grande.

Os escravos são considerados aptos apenas para serem usados e depois jogados fora. Eles são desprezados por todos os Merrshaulki. Graças ao ritual que os escravos passam após sua captura, fundindo-os com essências reptilianas, eles são tão dóceis com seus senhores que ficam calmamente parados enquanto ele corta seu coração para um sacrifício.

## Atitude em Relação à Magia

Os Merrshaulki adoram apenas um deus, alternadamente chamado de O Grande ou O Grande Crocodilo, mas admitem que este é apenas um de seus muitos aspectos e representa sua força, poder e selvageria desenfreada. Seu aspecto da Serpente Torcida representa sua desonestidade, malandragem e magia. Seu aspecto como o sol representa sua doação de vida e glória, enquanto seu aspecto como a lua é o de sua cura e cuidado. Para honrar estes aspectos, existem três santuários em pontos cardeais do Templo do Grande Crocodilo, a Leste fica o santuário do sol e a Oeste o santuário da lua.

## Possibilidade Medonha:

### Caminho das Mandíbulas Sínuosas

(Caminho das Brumas: Sourange - Terras Selvagens, pântano do Rei Crocodilo em sentidos duplo - 100% confiável para as Terras Selvagens, 20% confiável vindo das Terras Selvagens. Caminho das Brumas Condicional: Necessidade de um humano vivo para ativá-lo nos dois sentidos).

Descoberto um pouco antes da chegada de Sandover, este caminho das brumas tornou-se uma peregrinação quase reverenciada dos enfermos Merrshaulki, para encontrar o que eles passaram a considerar o santo Avatar de seu deus, um pensamento que o Rei Crocodilo acharia muito divertido se não fosse pelos humanos vivos que eles continuam trazendo com eles.

O Santuário da Serpente Torcida fica ao norte do templo, ao sul do templo ficam as piscinas sagradas dos crocodilos.

Os Merrshaulki não veem a magia como um mal, mas sim como uma bênção de seu deus em seu aspecto da Serpente Torcida. Qualquer Merrshaulki que mostre tal bênção após ser designado para uma casta diferente do sacerdote, muitas vezes é submetido a um árduo ritual para provar que é digno de mudar de casta. No entanto, tal bênção da Serpente Torcida é muitas vezes uma bênção mista, pois eles são frequentemente vistos como possuidores de todas as características da Serpente Torcida e são vistos como enganosos e astutos.

## O Templo do Grande Crocodilo

Sandover realmente acredita que é o avatar de seu deus réptil profano e busca sacrifícios em nome de seu deus (e como uma fonte de alimento conveniente para si mesmo quando muda para sua forma de crocodilo nas três noites de lua nova). Seus homens répteis completaram o trabalho na pirâmide de degraus que ele ordenou, e é deste edifício que ele governa. Ele sequestra aldeões de Port d'Elhour e Marais d'Tarascon e está em busca de artefatos poderosos que lhe permitam expandir seu controle. Sandover criou uma piscina mágica que lhe permitirá transformar pessoas em répteis por meio de um ritual.



O poderoso Templo do Grande Crocodilo em forma de pirâmide com degraus é uma das maravilhas da Terra das Brumas. Elevando-se acima da vila, sua ponta fica acima das copas das árvores e contém um número impressionante de blocos de pedras. Cada superfície visível contém algum tipo de escultura dedicada ao Grande Crocodilo. Quatro escadas conduzem dos degraus da pirâmide até a entrada que desce para a estrutura interna, na base da escada Sul fica o poço ritual onde os peles capturadas são colocadas durante o ritual que os torna escravos para sempre dos Merrshaulki. As câmaras superiores são construídas para sacerdotes de baixo escalão, enquanto mais abaixo fica uma grande câmara contendo uma estátua grande e realista do Grande Crocodilo. Perto desta câmara estão as câmaras de Sandover e dos sacerdotes de alto escalão. Abaixo dessas câmaras fica o local de descanso final para crocodilos sagrados mumificados e aqueles sacerdotes que provaram ser dignos.

## Souragne no Mundo Espiritual

Os horrores dos pântanos fétidos de Souragne ceifaram inúmeras vidas e os fantasmas inquietos destes infelizes refletem agora o pesadelo infestado de doenças do qual já não conseguiam escapar. Fantasmas em Souragne podem escolher os seguintes ataques especiais:

**Carícia Corrosiva (Sob):** Com esta habilidade horrível, o fantasma tem a capacidade de canalizar os perigos mínimos do pântano ao seu redor e infligir um veneno semelhante a ferrugem em qualquer coisa que toque. Qualquer criatura viva atingida pelos ataques desarmados de um fantasma deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + dados de vida do fantasma + modificador de Carisma do fantasma) ou sofrerá os efeitos de uma cepa de tétano (Incubação 1d20 dias, dano inicial 1d6 Des, dano secundário 1d6 Con). Esta doença não é sobrenatural e pode ser neutralizada com remover doenças ou qualquer magia semelhante. Armas e criaturas metálicas atingidas pelo toque corrosivo de um fantasma sofrem como se estivessem sob o efeito de um agarrar de ferrugem.

**Negação da Morte (Sob):** Um fantasma com esta habilidade tem uma Resistência à Magia efetiva igual a 5 + seu grau + seu modificador de Carisma contra qualquer magia de Necromancia direcionada contra ele. A negação da morte está sempre ativa, mas o fantasma pode ativar e desativar essa habi-



lidade como desejar como uma ação livre. Apenas fantasmas de terceiro grau ou superior podem adquirir esta habilidade.

**Chamado da Sombra do Sol (Sob):** Por um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma, um fantasma com esta poderosa habilidade pode fascinar zumbis, carniçais e outros Mortos-Vivos; esta habilidade é semelhante à habilidade de expulsar mortos-vivos de um clérigo, mas o fantasma fascina o Morto-Vivo como um clérigo com metade de seus Dados de Vida. Além disso, uma vez por dia, o fantasma pode destruir automaticamente qualquer um desses mortos-vivos fascinados; esta habilidade é semelhante ao poder concedido pelo domínio de clérigo do Sol.

Somente fantasmas de quarto grau ou superior podem adquirir esta habilidade.

## Voodans Malignos e Zumbis Criação

Os zumbis são uma parte importante do folclore local de souragnien. Embora a maioria dos sacerdotes voodan sejam benevolentes, os de orientação obscura são temidos: eles são conhecidos por amea-



çar as pessoas de trazê-las - alguém querido para eles - de volta à não-vida eterna como um escravo zumbi. O Senhor dos Mortos em Souragne também é conhecido por usar poderes necromânticos semelhantes. Os sacerdotes voodan malignos de Souragne tornaram-se mestres na criação e uso de mortos obedientes. Os zumbis são bastante fáceis de criar e são encontrados em todos os Domínios do Medo, mas é em Souragne que os usos mais malignos e refinados dos zumbis são encontrados.

Estes são alguns dos poderes observados pelos sacerdotes voodan malignos em relação aos mortos obedientes:

**Pilha Maior de Ossos (SM):** Criação de zumbis “normais”, como a magia criar mortos-vivos menor - mas em maior número. Eles somam seu nível voodan ao número de dados de vida dos zumbis criados.

**Nenhum Zumbi de Cérebro Ósseo (Sob):** Zumbi com inteligência superior: quando o nível voodan for superior ao 5º, esses zumbis são frequentemente mais inteligentes que seus primos normais e não inteligentes: a chance é de 5% por nível (até um máximo de 60%) e esses zumbis têm uma pontuação de inteligência de 3-4 (voodan de 5º a 8º nível), 4-5 (voodan de 8º a 12º nível) e 5-7 (voodan de 13º nível e superior). Esses zumbis são conhecidos por usar estratégias básicas de batalha e podem entender comandos mais elaborados, como um animal treinado faria. Veja o **Van Richten's Guide to The Walking Dead** na página 25 para mais informações sobre inteligência.

**Falar com os Mortos (Sob):** Um sacerdote voodan levantando um cadáver como um zumbi pode fazer perguntas sobre algo que o zumbi sabia enquanto estava vivo (localização do tesouro, senha, informações da testemunha, etc.), como a magia Falar com os Mortos. Se o espírito normalmente não cooperar, o teste de resistência da CD de Vontade para resistir é aumentado por uma penalidade de metade do nível do conjurador voodan (arredondado para baixo).

## Notas Gerais sobre Zumbis “Normais”

A condição do corpo não é realmente importante, mas pelo menos 75% de sua carne e órgãos devem permanecer no cadáver para que um zumbi seja criado; caso contrário, é um esqueleto que será animado. O cadáver pode estar morto recen-

temente ou em avançado estado de putrefação. O processo de decomposição do cadáver é bastante retardado, mas não interrompido: um zumbi pode apodrecer quase para sempre.

## Aparência e Biologia

Um zumbi é uma visão horrível, geralmente com pele cinza clara (a cor de carne podre) e muitos buracos ou hematomas vermelho-sangue são vistos na pele. Seus olhos estão mortos e nem sempre focados na frente. Muitos têm vermes e outros insetos rastejando em sua carne podre.

Vários zumbis (20%) são criados a partir de corpos nada perfeitos, como pode ser visto na tabela a seguir (rolagem d10):

- |     |   |
|-----|---|
| 1-3 | Mão perdida (um ataque a cada duas rodadas)                             |
| 4-5 | Braço perdido (um ataque a cada duas rodadas)                           |
| 6-7 | Falta de pés (movimento diminuído em 50%)                               |
| 8   | Perna perdida (movimento diminuído em 90%)                              |
| 9   | Faltando grande parte da cabeça (possível problema de audição ou visão) |
| 10  | Faltando grande parte do tronco (sem penalidade)                        |

Além disso, zumbis que já estiveram em batalha antes são frequentemente mutilados, assim como zumbis criados há muito tempo (20% de chance por batalha, ou para cada 5 anos de existência: jogue d10 na tabela anterior).

O fedor de carne podre dos zumbis geralmente pode ser detectado a uma distância de 30 metros, e possivelmente mais se o vento o levar na direção certa. No entanto, exceto em locais tropicais, os zumbis tendem a secar e o fedor diminui em 3 metros a cada ano, até um mínimo de 9 metros. Em alguns lugares muito silenciosos, o barulho das moscas carniceiras se alimentando da carne e dos fluidos em decomposição do zumbi também pode ser ouvido à distância.

Os zumbis podem ver na direção para a qual estão voltados, até o alcance humano máximo. Eles têm o sentido auditivo normal como tinham em vida. Os zumbis não respiram. Portanto, a lenda dos zumbis escavando loucamente de seus túmulos no chão para encher os pulmões de ar é, bem, apenas uma história. Mesmo que sejam criaturas de carne, não precisam comer ou beber para sobreviver, pois a maioria das funções biológicas foi interrompida.



## Psicologia

Zumbis são autômatos irracionais, pouco mais que cadáveres ambulantes. Porém, eles entendem ordens mais complexas do que aquelas compreendidas pelos esqueletos: até 12 palavras por comando. Normalmente, os zumbis não falam; muitas vezes murmuram sons guturais ou sílabas simples, especialmente quando não conseguem terminar a tarefa ordenada.

A primeira vez que um zumbi encontra alguém que conheceu em vida, há 20% de chance de que o cérebro morto do zumbi reaja à presença daquela pessoa e tenha algum tipo de reminiscência que faça o zumbi agir de forma horrível. O zumbi então dirá ou fará algo muito significativo para aquela pessoa. Um ex-amante pode tentar abraçar, um filho pode pedir ao pai para ir pescar, uma criança zumbi tenta cair nos braços dos pais, etc. Um teste de horror deve ser feito para o alvo da atenção do zumbi.

## Modelo: Zumbi Souragnien

Os poderes mais horríveis dos sacerdotes voodan malignos são a criação de zumbis com suas mentes ainda ligadas ao corpo. Esses zumbis souragniens não são autômatos estúpidos e estão presos em seus corpos que apodrecem lentamente! O Senhor dos Mortos em Souragne tem muitos desses mortos obedientes trabalhando para ele em sua plantação.

Esses zumbis especiais devem ser criados dentro de 48 horas após a morte da pessoa e o cadáver deve estar inteiro para que um zumbi souragnien seja animado. Um voodan precisa ter pelo menos 8º nível para criar um zumbi souragnien, e só pode fazer isso uma vez por mês. O processo completo leva 24 horas.

Um desses zumbis é criado por vez, e apenas os sacerdotes voodan conhecem o processo de criação. Esses sacerdotes voodan afirmam ter “fórmulas mágicas” e misturas alquímicas venenosas que colocam na boca dos cadáveres. A cabeça é necessária para que um zumbi souragnien seja animado.

Se alguém vivo beber esta mistura zumbificante, a CD de Vontade para resistir ao seu efeito é 8 mais o nível voodan do conjurador. Uma falha no teste de resistência significa que a pessoa cai completamente e para sempre sob o controle voodan e, após a morte dessa pessoa, ela se torna um zumbi

souragnien. A única maneira de quebrar esse forte encantamento é matar o voodan e remover a maldição; ou com uma magia de alto nível como Milagre ou Desejo.

## Criando um Zumbi Souragnien

“Zumbi souragnien” é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea (exceto um morto-vivo) que tenha um sistema esquelético (doravante denominada criatura base). Esse modelo é adaptado do zumbi base.

Este modelo é diferente de outros modelos, pois é modificado com o tempo. Com o passar do tempo, o cérebro do zumbi souragnien torna-se cada vez menos eficaz e seu corpo apodrece. Para simular isso, os intervalos de tempo em que as modificações no modelo devem ser feitas são:

- Os primeiros três dias da “criação”: O zumbi parece estar vivo, mas o corpo está um pouco enrijecido. Todas as funções do corpo ainda funcionam, mas ficam mais lentas. Zumbis criados recentemente podiam comer ou beber, mas sem apetite. É importante ressaltar que nem sempre sabem que estão mortos, pois os sacerdotes voodan muitas vezes mentem aos recentemente “acordados”, dizendo-lhes que sofreram um acidente, uma febre, uma doença, entraram em coma durante o sono, etc.

- Após quatro dias de criação: Nesse período os corpos começam a cheirar mal e começa a sua decomposição. As funções corporais pararam completamente.

- Próximo a outra lua cheia após a criação (entre 24 a 52 dias após a criação); e a cada “aniversário” de criação. A mente deles fica cada vez mais entorpecida.

**Tamanho e Tipo:** O tipo da criatura muda para morto-vivo. Ele retém todos os subtipos, exceto subtipos de tendência e subtipos que indicam tipo. Ele não ganha o subtipo ampliado. Ele usa todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, exceto conforme indicado aqui.

**Dados de Vida:** Aumente os Dados de Vida para d12, até um máximo de 10 Dados de Vida (remova os Dados de Vida em excesso).

**Deslocamento:** Se a criatura base puder voar, seu nível de manobra cai para desajeitado.



**Classe de Armadura:** O bônus de armadura natural aumenta em um número baseado no tamanho do zumbi:

Miúdo ou menor	+0
Pequeno	+1
Médio	+2
Grande	+3
Enorme	+4
Imenso	+7
Colossal	+11

**Ataque Base:** Após a criação, um zumbi souragnien tem um bônus base de ataque igual a 2/3 de seus Dados de Vida (arredondado para baixo).

Próximo a outra lua cheia após a criação: Mude este bônus base de ataque para 1/2 de seus Dados de Vida.

**Ataques:** Um zumbi mantém todas as armas naturais, ataques com armas fabricadas e proficiências com armas da criatura base. Um zumbi também ganha um ataque de pancada.

**Dano:** Armas naturais e manufaturadas causam dano normalmente. Um ataque de pancada causa dano dependendo do tamanho do zumbi. (Use o dano de pancada da criatura base se for melhor.)

Minúsculo	1
Diminutivo	1d2
Miúdo	1d3
Pequeno	1d4
Médio	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Imenso	2d8
Colossal	4d6

**Ataques Especiais:** Um zumbi mantém todos os ataques especiais da criatura base.

Próximo a outra lua cheia após a criação: Um teste de Vontade CD 12 deve ser rolado para cada habilidade de ataque especial; falha significa que a habilidade foi esquecida ou o zumbi souragnien não é mais capaz de fazê-la.

Cada “aniversário da criação”: Novamente, um teste de Vontade CD 14 deve ser rolado para cada habilidade de ataque especial; falha significa que

a habilidade foi esquecida ou o zumbi souragnien não é mais capaz de fazê-la.

A seguinte modificação se aplica a todos os testes de Vontade: Habilidade Extraordinária (+3 de bônus), Habilidade Similar à Magia (-3 de penalidade), Habilidade Sobrenatural (-1 de penalidade).

No caso de conjuradores de magias ou habilidades de ataque físicas de classe, este teste de Vontade deve ser feito para cada magia e habilidade separadamente.

**Qualidades Especiais:** Um zumbi mantém a maioria das qualidades especiais da criatura base, exceto aquelas que dependem de uma tendência boa (ex: poder do paladino de destruir o mal, ou círculo mágico contra o mal).

Próximo a outra lua cheia após a criação: Um teste de Vontade deve ser feito para cada qualidade especial, dependendo de sentidos aprimorados (CD 10, ex: visão no escuro, sentido sísmico, etc.) ou habilidades mágicas ou estado mágico (CD 15, ex: invocar familiar, aura de proteção, alterar forma, telepatia, etc.); falha significa que a habilidade foi esquecida ou que o zumbi souragnien não é mais capaz de fazê-la.

Cada “aniversário da criação”: Como o anterior, mas a CD é 14 e 18 respectivamente.

Um teste semelhante de Fort CD 12 é feito para cada qualidade especial “física” (redução de danos, imunidades, vulnerabilidades, etc.).

Além disso, se falhar no teste de Vontade CD 15, um zumbi ganha a seguinte qualidade especial. Somente Ações Parciais (Ext): Zumbis têm reflexos lentos e podem realizar apenas uma única ação de movimento ou ação de ataque a cada rodada. Um zumbi pode se mover até seu deslocamento e atacar na mesma rodada, mas apenas se tentar uma investida.

**Testes de Resistências:** Os bônus básicos de resistência são Fort +1/3 DV, Ref +1/3 DV e Vont +1/2 DV + 3.

**Habilidades:** A Força de um zumbi aumenta em +2, sua Destreza diminui em 2, ele não tem valor de Constituição. Remova 1d2 permanentemente dos valores de Inteligência, Sabedoria e 1d4 dos valores de Carisma.

Após quatro dias de criação: CD 10 ou removerá 1d4 permanentemente dos valores de Inteligên-



cia e Sabedoria (até um mínimo de 3). Remova 1d6 do valor de Carisma (até um mínimo de 1).

Próximo a outra lua cheia após a criação e a cada “aniversário da criação”: CD 10 ou removerá 1d4 permanentemente dos valores de Inteligência e Sabedoria (até um mínimo de 3); CD 20 ou removerá 1d10 do Carisma (até um mínimo de 1).

A cada vez, faça as alterações necessárias nas habilidades, perícias, etc. Por exemplo, se a destreza de um zumbi souragnien cair abaixo de 15, ele não poderá mais usar o talento Lutar com Duas Armas.

**Perícias:** Ao ser criado, um zumbi souragnien mantém todas as perícias que possuía em vida.

Após quatro dias de criação: Teste de Conhecimento CD 8 (Int) ao tentar usar uma perícia. Falha significa que esta perícia não poderá ser usada nas próximas 24 horas. Anote a falha no teste: Após três falhas, uma perícia é completamente esquecida. Role separadamente para cada perícia.

Próximo a outra lua cheia após a criação: Como anterior, mas a CD do teste é 10.

Cada “aniversário de criação”: Como anterior, mas a CD do teste é 12.

**Talentos:** Após a criação, um zumbi souragnien mantém todos os talentos que possuía em vida (a menos que um valor de habilidade diminuído seja menor que o mínimo necessário) e ganha Vitalidade.

A cada outra lua cheia após a criação e a cada “aniversário da criação”: Um teste de Vontade CD 14 ou perderá o talento. Role separadamente para cada talento.

**Ambiente:** Qualquer terreno e subterrâneo.

**Organização:** Qualquer.

**Nível de Desafio:** Após a criação, seu ND é aproximadamente 0,8 para 1 com Dados de Vida (um zumbi souragnien de 10 Dados de Vida é uma criatura ND 8).

À medida que o zumbi souragnien começa a “perder” habilidades de combate e conjuração, diminua gradualmente seu ND até o mínimo “normal” do zumbi, como segue:

Dados de Vida	Nível de Desafio
1/2	1/8
1	1/4
2	1/2
4	1
6	2
8-10	3

**Tesouro:** Como a criatura base tinha ao morrer (menos o que o voodan guardou para si!).

**Tendência:** Sempre neutro e mau.

**Progressão/Ajuste de Nível:** -

## Notas finais sobre o Zumbi Souragnien

Quando um voodan maligno cria um zumbi desse tipo, o feiticeiro tem duas opções em relação ao controle que exercerá sobre o zumbi; controle total ou nenhum controle:

**Controle Total:** O sacerdote possui um boneco Voodan do falecido, feito com o sangue e os cabelos da pessoa. Com ele, o sacerdote voodan tem uma ligação mental com o zumbi e pode controlá-lo à vontade. O controle é na verdade semelhante ao que os vampiros têm de suas crias: o zumbi percebe sua condição, mas não consegue resistir às ordens de seu mestre e o zumbi nunca machucará o sacerdote voodan de boa vontade. Esse controle eterno é o que os souragniens mais temem.

**Nenhum Controle:** Como a maioria deles não percebe que estão mortos, o zumbi descontrolado geralmente retomará sua tarefa como se nada tivesse acontecido: tentar retomar seu antigo lugar na família, no trabalho, etc., para horror daqueles que veem a pessoa de volta e morta-viva... Se esta opção for escolhida, o sacerdote voodan não poderá escolher controlá-la mais tarde.

## Conhecimento

Após a criação, um zumbi souragnien mantém todo o conhecimento que possuía em vida.

Próximo a outra lua cheia após a criação: Teste de Conhecimento CD 8 (Int) ao tentar se lembrar de um fato que conheceu em vida. Falha significa que esse conhecimento desapareceu do cérebro do zumbi (o Mestre deve tomar nota desse conhecimento “esquecido” e usar o bom senso para julgar



as tentativas de recordar fatos semelhantes ou relacionados). Role separadamente para cada “fato”.

Cada “aniversário de criação”: Como anterior, mas a CD do teste é 12.

## Poderes Ampliados

À escolha do Mestre, as habilidades mais importantes para mortos obedientes do **Van Richten's Guide to Walking Dead** (capítulo dois) podem ser adicionadas a esses zumbis especiais. Além disso, o apêndice deste livro (página 104) detalha os “zumbis voodan”, mortos-vivos que são mais rápidos e astutos, como os zumbis ju-ju\*.

\**Forgotten Realms - Unapproachable East*, p. 66

## Imagens e Sons Mundanos de Souragne

Costumamos dizer que em Ravenloft a atmosfera é o ingrediente principal do jogo. Ao trazer seus jogadores para um novo local, muitas vezes adicione pequenos detalhes da vida cotidiana dos cidadãos comuns, aqui e ali para esse fim. Essas “visões e sons mundanos” são usadas principalmente para criar a atmosfera, mas às vezes para introduzir algo mais significativo na campanha. Verifique que alguns desses eventos são frequentemente lembrados pelos jogadores por muito tempo.

Então aqui estão algumas imagens e sons comuns de Souragne. Não reutilize alguns deles, pois provavelmente deveriam ser eventos únicos (você pode verificar os que já utilizou).

- Um cachorro late ao longe, seguido de várias respostas.
- Uma menina procura seu animal de estimação (gato/cachorro). Ela é pobre/rica e chora.
- Um homem passa rapidamente na rua, seguido por uma mulher que grita com ele. Aparentemente, ele foi infiel/gastou todo o dinheiro da casa na favela.
- Um grupo de pescadores puxando um peixe grande em direção ao mercado (atum do mar ou bagre gigante do pântano).
- Um enxame de mosquitos cerca repentinamente os heróis, por um ou dois minutos.
- Um adorador de loa tomando banho, elogiando seu loa favorito (escolha qualquer um da lista em DT&DL).
- Um cadáver pendurado em uma árvore (periferia de uma cidade/povoado).
- Um homem cai no chão. Ele aparentemente sofre de exaustão. As pessoas o ajudam a ficar de pé novamente.

- Sinais de uma batalha recente: rastros e gotas de sangue na terra.
- Uma rajada repentina de vento passa pela área, um breve alívio do calor e dos insetos.
- Uma moeda de prata está na rua.
- Uma mulher pobre e seu filho vendem bebidas refrescantes feitas com frutas prensadas.
- Uma sacola perdida está na rua ou em um banco (cheio de frutas secas, ou algo assim).
- Grandes corvos pousam em árvores (ou algo assim). Eles observam os heróis.
- Um grupo de trabalhadores de campo acompanha um deles até sua casa. Sua perna está quebrada.
- Na praça do mercado, o pregoeiro anuncia um casamento iminente, o nascimento de um filho ou outra notícia importante.
- Um homem bêbado está tirando uma soneca debaixo de uma árvore.
- Um barco mercante chega ao porto. Os homens correm para lá para serem contratados como estivadores.
- Um homem/mulher parece muito doente (febre do pântano - veja p. 78 - Notas Anexas).
- Flores (ou alimentos ou outros) foram bem dispostas em uma pedra ou árvore (oferenda a um loa)
- Um grupo de crianças atormenta um cachorro/gato amarrando coisas em seu rabo.
- Um grupo de jovens está agachado em torno de um jogo de dados de ossos.
- Uma velha caminha pela rua carregando um feixe de lenha no ombro.
- Uma mulher idosa/crianças aparentemente tem muito medo de um dos PJs.

- Um bardo/músico está tocando/praticando músicas em seu instrumento à beira da estrada.
- Uma casa abandonada. As janelas foram fechadas com tábuas, mas a porta está aberta.
- Uma pequena mancha de neblina úmida passa lentamente ao redor de seus pés.
- Um conhecido sacerdote voodan passa na rua, obtendo respeito e reverência da população.
- Ovos foram jogados na rua, quebrados.
- Sapos de um lago próximo coaxam ao mesmo tempo.
- Sons de trovão à distância.
- Um homem chora de raiva. Suas costas mostram marcas de chicote.
- Uma carroça conduzida por uma velha transportando gaiolas com galinhas para o mercado.
- Um rato atravessa a estrada e se esconde em um buraco ou pilha de escombros.
- Um cachorrinho curioso corre até o grupo e fareja por alguns minutos.
- Um jovem pinta um vévé na parede.
- Um homem com avental de açougueiro corre atrás de um moleque de rua para pegar um pedaço da comida que ele roubou dele.
- Uma/duas mulheres de repente se ajoelham na rua, rezando para seu loa favorito por orientação.
- Uma bolsa pendurada em um galho de árvore (contém dentes ou cabelos, ou qualquer outro material inspirado no voodan)
- Uma casa pega fogo em Passado-o-Porto.
- Um jovem nobre, a cavalo, passeando.
- Você passa diante de restos sangrentos de um sacrifício em um altar ou em uma rocha: galinha eviscerada, cobra, sapo, etc.
- A carcaça fedorenta de um peixe apodrece ao sol.
- Tosses violentas e angustiantes ecoam por um beco.
- Um prisioneiro algemado é escoltado pela rua pela milícia. Outras pessoas podem estar seguindo-os, chorando ou defendendo a causa do prisioneiro.
- Um cachorro morto, coberto de moscas, com uma grande mordida no flanco.
- O grupo avista rapidamente um nobre petulante se examinando pouco antes de bater na porta.
- Um homem/mulher morreu e parentes estão de luto pela pessoa.
- Uma nobre carruagem puxada por cavalos passa nas proximidades, mais ou menos ignorada pela população.
- Um menino/menina passa com um grande sorriso e o punho fechado sobre o peito. Se for interrompido, ele explicará como sua mãe ficará orgulhosa por ele ter trocado o último frango pelos dois feijões mágicos que ele tem na mão.
- Um homem (artesão) luta para substituir a roda de sua carroça, enquanto sua esposa e três filhas observam.
- Os corvos se alimentam da carcaça de um cachorro ou gato.
- Só então, começa a chover levemente.
- Um menino e uma menina com chapéus de palha carregam varas de cana e uma cesta com pequenos peixes de lago (ou sapos).
- Dois personagens de aparência desagradável jogam adagas em um alvo humano pintado em uma árvore.
- Um velho mendigo com olhos leitosos e cegos segura uma xícara (dentro de algumas moedas podem ser vistas).
- Uma bola atinge um dos PJs. Uma criança corre e exige que devolvam.
- Um cachorro amigável acompanha o grupo por um breve período.
- Um rebanho de ovelhas sai para a rua e bloqueia o caminho do grupo.
- Uma pedra solta se move sob os pés do grupo (somente cidade; reflexos CD 12 ou cai no chão).
- Você passa perto de um homem muito idoso parado em frente a um templo. Ele sorri para você.
- Um grupo de crianças pequenas, escondidas atrás de uma árvore, colocam o chapéu no chão com um truque de corda escondida.
- Enquanto fala, um PJ engole um inseto.



## Informações ao DM:

### fazer um teste de Blefar para sair de Problemas?

Como visto na carta de Viktor (p. 53), desde que a magia seja considerada benéfica, o conjurador não deverá ter problemas. Em outros casos, use este teste opcional: o teste de Identificar Magia Proibida CD base para um Souragnien se convencer de que algo está “errado” sobre o conjurador é 8 (Vontade), mais as graduações da perícia Blefar do conjurador se o conjurador estiver tentando esconder sua magia (antes de conjurar ou na rodada seguinte) ou tentar se passar por um conjurador benevolente.

Esta tentativa de desinformação do conjurador é uma ação de rodada completa. O teste é feito para cada magia. Observe que o Souragnien comum tem um bônus de Vontade de +1.

O conjurador arcano está conjurando magias “permitidas”: Abjuração, Conjuração (exceto magias de teletransporte), Adivinhação, magias de Encantamento. Ainda há uma pequena chance de alguém acreditar que ele é um praticante arcano e denunciá-lo como “suspeito”: o teste de Identificar Magia Proibida tem CD 8, + 8 de modificador de penalidade (para magia arcano “permitida”), + graduações em Blefar do conjurador.

O conjurador está conjurando escolas de magia “proibidas”, mas não há nenhum efeito visual importante na magia, ou qualquer efeito imediato espetacular visto pelos espectadores (ou outros efeitos sensoriais, dependendo da magia, ex: Névoa Fétida; ou magias com efeitos de dano sonoro): O teste de Identificar Magia Proibida tem CD 8, + 4 de penalidade de modificador (para magia arcano sem efeito visível), + graduações em Blefar do conjurador.

O conjurador está conjurando escolas de magia “proibidas”, com efeito visual para a magia (ou outro componente sensorial), ou efeito imediato espetacular visto pelos espectadores, mas depois o conjurador tenta explicar que de alguma forma isso não está violando a lei de Anton: O teste base de Identificar Magia Proibida tem CD 8, + 0 modificador, + graduações em Blefar do conjurador. A menos que o conjurador seja muito bom em Blefar, há uma boa chance de alguém na plateia não acreditar nele e identificá-lo como um violador da proibição.

Magias sem componentes verbais adicionam um modificador de +2 a este teste, assim como magias sem componentes materiais (cumulativas, ou seja, modificador de +4 se a magia for apenas gestual).

Em alguns casos, o Mestre também deve aplicar modificadores de circunstância, com base na situação em que a magia é conjurada. Por exemplo, conjurar um Relâmpago ao ar livre no meio de uma enorme tempestade é mais seguro do que conjurar a mesma magia dentro de casa ou em um dia ensolarado, pois as testemunhas podem confundir seus efeitos com um raio natural (modificador sugerido para o teste: + 6).

## Diretrizes para Denunciar um Banimento

Através dos meios habituais de comunicação (veja a barra lateral dos filhos de Nanaea, página 20, mas também pode ser através de alguns voodans), os Souragniens sempre informarão Anton que alguém está conjurando essas magias “proibidos” em uma cidade ou aldeia. Normalmente, a menos que o conjurador pareça muito agressivo ou não queira falar com o nativo, ele primeiro será informado sobre a proibição de magia de Anton.

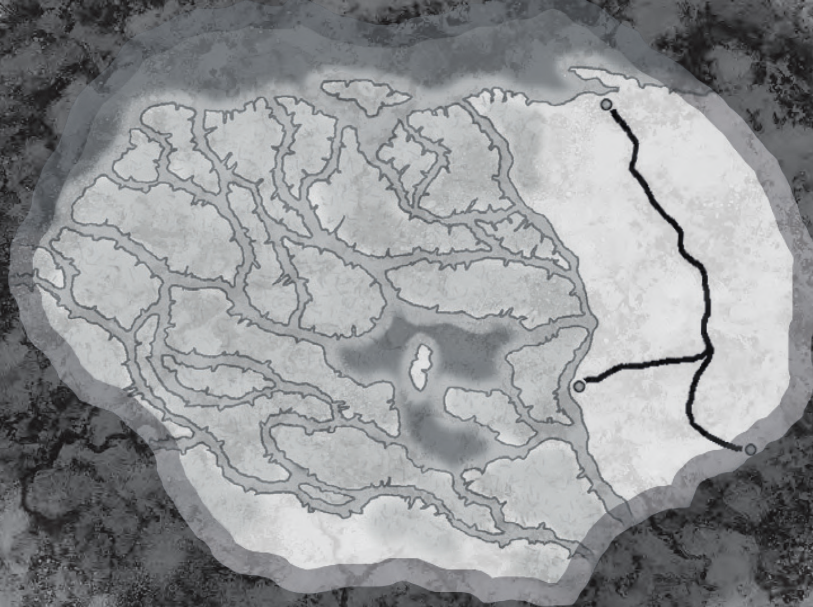
Após este primeiro (e único) conselho, se o conjurador parar completamente, esta primeira violação da proibição geralmente ficará impune (a menos que a magia tenha causado a destruição de uma casa, matado pessoas inocentes ou um ato semelhante que seria punido em qualquer lugar do mundo!).

Mas ele/ela estará sob vigilância da população: se o conjurador ignorar a proibição uma segunda vez, as pessoas das cidades contarão novamente a Anton, que agirá dentro de 12 a 48 horas contra o culpado.

À noite, em uma cidade, o conjurador será visto e denunciado 30% das vezes.

Magias arcanas proibidas conjuradas em áreas selvagens (bem, pelo menos a cinco quilômetros de uma cidade ou vilarejo) ainda têm uma chance de serem testemunhadas e relatadas pela população ou pelos zumbis de Anton. A chance é de 5% nas terras secas de Souragne durante o dia, 2% à noite e apenas 1% no pântano.

# Quem São os Condenados





## Anton Misroi

### Corde Negro de Souragne

Lorde Zumbi humano; Ari 5 / Fet 5 / Brd 3: ND 15; Morto-vivo médio; DV 13d12, PV 84; AE: Veja combate; QE: Características de mortos-vivos, veja combate; Tend. LM; For 17, Des 18, Con -, Int 16, Sab 8, Car 22.

*Talentos:* A lista deve incluir Ossos Dançantes

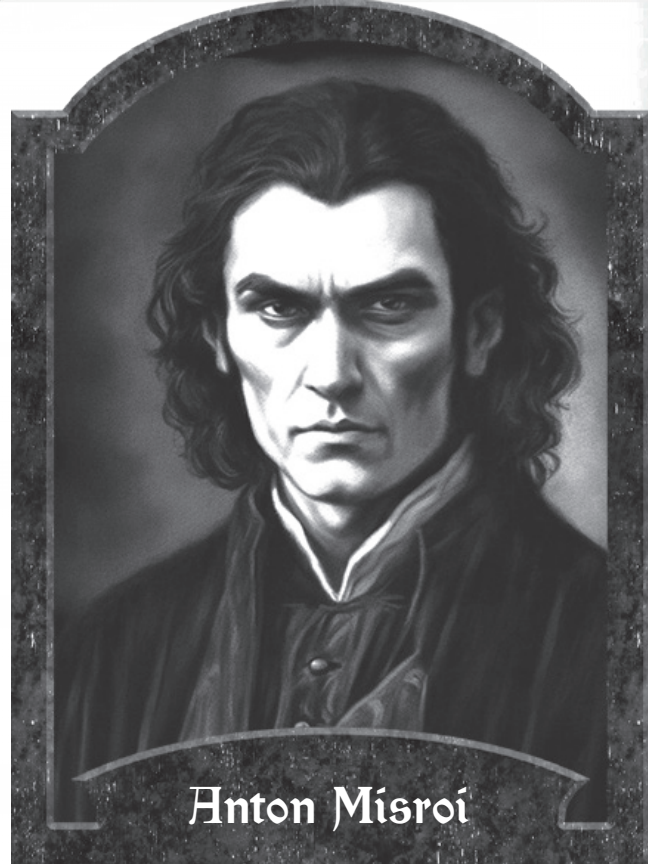
*Magias de Feiticeiro Conhecidas:* Apenas Necromancia. Especial: Veja em “ataques especiais”

*Magias de Bardo Conhecidas:* (a conjuração dessas magias deve ser cantada ou dançada): 0 - *Globos de Luz, Som Fantasma, Canção de Ninar*; 1 - *Transformação Momentânea*.

O Senhor dos Mortos, Anton Misroi, parece ser um ser humano bonito de trinta e poucos anos, alto e com cabelos pretos brilhantes levemente cacheados nas costas. Suas maneiras e roupas preferidas o identificam como um aristocrata à moda antiga.

Muitas vezes tem-se a impressão de que Anton reprime a excitação ao conhecer novas pessoas, especialmente mulheres. Ele é um homem que adora a companhia de belas mulheres, principalmente se elas tiverem inteligência e charme para entretê-lo. Ele as vê como um desafio, o que o torna um perfeito cavalheiro na companhia delas: muito galante e procurando agradá-las com presentes e boas palavras.

Em suas conversas, Misroi é sempre educado e muitas vezes filosófico, especialmente sobre as lutas humanas com a vida e a morte. Ele é muitas vezes impassível, espirituoso, irônico, mas sempre no controle da situação e garante que seus convidados entendam que este encantador cavalheiro também está no controle de seu destino. Contudo, quando provocado ou insultado, ele destruirá rapidamente o objeto de sua raiva.



### Antecedentes

Anton Misroi nasceu filho de um rico proprietário de uma plantação. Mimado quando criança, Anton e seu irmão mais velho estavam sempre competindo pela atenção do pai. Ambos eram crianças encantadoras e foram alvo de muitos elogios por parte dos adultos ao seu redor. Aos doze anos, Anton teve um ataque de raiva contra o irmão e empurrou-o para um pântano infestado de crocodilos. Ao ouvir o grito de horror da criança, os trabalhadores vieram, mas já era tarde demais. O irmão de Anton foi morto.

Horrorizado com o que fez, Anton ficou mudo. Durante esse período na cama, ele ouviu pessoas expressando seu horror por Anton ter sido testemunha desse acidente horrível. Fingindo dormir, Anton sentiu duas emoções estimulantes: ele estava emocionado por sua má ação não ter sido vista ou suspeitada e feliz por suas manipulações das emoções dos adultos. Mas o mais preocupante foi que Anton viu seu irmão ser devorado pelos répteis com alegria secreta. Ele ficou fascinado com a lembrança



dos olhos de seu irmão olhando para ele enquanto seu rosto mostrava dor e choque.

O resto de sua infância mimada transcorreu normalmente. Na adolescência, Anton aprendeu a andar a cavalo. Ele adorava levá-los para perto de seus limites. Ele também adorava brigas de galo, principalmente ver esses animais em fúria derramando o sangue um do outro com a lâmina de barbear presa às patas. Isso deu a Anton um alto nível de exaltação secreta.

Casou-se ainda jovem com uma mulher refinada e educada, Nicole, filha de um alfaiate rico. O fato de ser casado não impedia Anton de olhar para outras mulheres e sua esposa às vezes esperava que ele voltasse para casa até o amanhecer.

Anton tornou-se um praticante secundário de uma forma de magia de bardo chamada “canto mágico”, que envolve canto ou dança. Ele nunca se tornou um especialista neste tipo de magia, mas seu amor pela dança teve uma influência definitiva em seus futuros estudos mágicos.

Charme e inteligência foram usados por Anton para ascender na política local. Ele estava sempre na companhia da elite e logo se tornou um conselheiro muito procurado. Certa vez, ele teve que aconselhar um caso de um bando local de rufiões e bandidos menores. O líder dos rufiões era uma linda mulher negra chamada Nanaea, que ele facilmente encantou para a cama.

Para Anton, passeios a cavalo selvagens e brigas de galos ou crocodilos não eram mais suficientes. Ele usou desculpas para justificar o sequestro de um dono de loja problemático. Eles cavalgaram até o pântano e lhe deram o infame “enterro souragnien”: ele seria jogado no pântano. Anton observou até que não restasse mais nada.

Nos anos seguintes, Misroi matou muitos dessa maneira horrível. Ele acabou ficando sem inimigos políticos, mas isso não o impediu: no final, ele e os capangas de Nanaea estavam sequestrando pessoas aleatórias à noite para esse destino terrível.

Enquanto isso, Nanaea lentamente plantou sementes de dúvida na cabeça de Anton sobre a fidelidade de sua esposa. Anton não conseguia acreditar que sua estúpida esposa estivesse tendo um caso, mas a ideia o perturbava. Nanaea estava na verdade manipulando Anton para que abandonasse a esposa para que ela pudesse se mudar para a casa

principal da plantação e viver como uma dama da alta classe.

Um dia, Misroi chegou cedo em casa e no jardim encontrou sua esposa nos braços de um fazendeiro vizinho. Enquanto ela chorava por sua vida infeliz enquanto o cavaleiro a confortava, Misroi rapidamente os denunciou como amantes. Com uma Nanaea triunfante e seus rufiões, Anton jogou os dois em uma área de areia movediça com profundidade suficiente para cobrir a cabeça de um homem.

Nanaea e os outros rufiões deixaram Anton sozinho para observar a dupla se afogar lentamente. Sob a luz da lua cheia, ele jogou um sinistro jogo de conversa de gato, enquanto eles afundavam lentamente. Ele lhes disse que se admitissem sua “relação”, Anton lhes jogaria uma corda. Às vezes ele realmente jogava a corda para eles, mas sempre faltava trinta centímetros. Como os “amantes” não tinham nada a confessar, Misroi ignorou seus pedidos de misericórdia e deixou-os afogar-se enquanto os entretinha com a vaidade da vida e da morte humana e tópicos filosóficos semelhantes. A certa altura, o homem disse à esposa de Anton para subir em cima dele enquanto ele afundava. Quando teve certeza de que o homem havia morrido, ele disse que isso era uma prova do amor deles e então usou uma vara para empurrá-la. Em seu último suspiro, sua esposa o amaldiçoou, mas ele riu na cara dela.

Depois que ela desapareceu, ele sentou-se num tronco para tomar alguns goles de conhaque forte. O pântano de repente ficou muito quieto. Então a dupla assassinada se levantou, agarrou Anton pelo casaco e arrastou-o na areia movediça para morrer.

Horrorizado, Anton gritou para o céu “Eu não quero morrer! Não me deixe morrer!” enquanto ele se afogava. Algo ouviu seu apelo e Anton conseguiu escapar da areia movediça. Os dias se passaram. A carne de Anton estava inchada com água e sua pele sangrenta por causa das picadas desagradáveis de insetos. Seu cavalo fugiu de sua abordagem.

Em pânico e longe de compreender o que aconteceu, Misroi caminhou lentamente de volta para sua plantação e viu que a estrada parecia agora apenas um caminho através dos pântanos que margeavam sua plantação. Os animais pareciam evitá-lo.

Vendo um “monstro” saindo do pântano, os trabalhadores de sua plantação o atacaram e o expulsaram de volta ao pântano. Olhando para sua



imagem refletida na água, ele viu que havia se tornado uma criatura horrível – um dos mortos-vivos.

Quase furioso com essa horrível reviravolta, Anton vagou furiosamente pelo pântano durante anos. Ele avistou os trabalhadores de sua plantação e também as pessoas que viviam nas cidades e vilarejos a leste do pântano. Ele também ficou pasmo quando percebeu que os quilômetros de campo haviam desaparecido na névoa. Ele eventualmente considerou o pântano como sua “terra” e matou a maioria dos humanos que o invadiram, especialmente seus ex-trabalhadores. Ele rapidamente descobriu que era capaz de transformar aqueles que matou em zumbis. Ele rapidamente se tornou o lendário Senhor dos Mortos.

Um dia ele encontrou uma ilha no pântano habitada por uma mulher parecida com uma planta. A Donzela do Pântano ficou horrorizada com o destino de Anton e pensou que ele era uma criatura feérica como ela, mas que ainda não tinha ligação com a terra. Durante um período de dois anos, ela o ajudou a aprender os poderes encontrados na essência da natureza.

Anton a manipulou durante todo esse tempo. A Donzela ficou mais do que feliz em tentar ajudar, a quem ela acreditava estar sofrendo injustamente. Ela não podia nem considerar que Anton tivesse uma alma maligna inclinada à destruição em vez da vida. Ela ensinou Misroi mostrando-lhe a energia que flui em torno da vida e da morte e como manipular essas forças através da dança ou de rituais com a terra. Ele disse a ela que seu desejo secreto era recuperar sua aparência, sua humanidade, e ela lhe mostrou como usar a energia positiva da natureza para fazer com que ele parecesse humano novamente.

Enquanto aprendia com a Donzela, Anton também expandiu seus poderes necromânticos por meio de experimentos. Como a Donzela não podia deixar sua ilha, ele poderia manter esses testes em segredo dela. Quando a Donzela soube que Anton não havia abandonado seu fascínio pelo poder necromântico, já era tarde demais. O poder interior de Anton era tão grande que ele era o mestre indiscutível de Souragne e a Donzela era simplesmente “aquela criatura irritante de musgo”. O ano era 645 e Anton recuperou sua humanidade.

Seu primeiro passo foi recuperar sua plantação; ele matou seus ex-trabalhadores e os reanimou

como zumbis. Ele estava satisfeito porque os servos que ele estava criando agora mantinham seu conhecimento e habilidade.

No entanto, os rituais de poder que ele fez com sua terra para obter essas novas habilidades tinham uma desvantagem: Anton descobriu que não poderia mais sair do pântano. Como a Donzela estava limitado à sua ilha, Anton não conseguia mais caminhar pela terra: a terra sólida era como areia movediça.

Desde então, o poder de Anton cresceu, a ponto de ele poder alterar a geografia de Souragne à vontade. Ele sentiu poderes puxando sua ilha em direção a outras, mas foi capaz de resistir a essas forças. Desde a sua aparição no Semiplano do Pavor, Souragne certamente teria se fundido com outras ilhas ou com o Núcleo se não fosse pelo controle absoluto de Anton e pelo desejo de isolamento.

## A Maldição de Anton

Anton não pode andar no chão sólido de Souragne. Para ele, passar da Maison d’Sablet para terra firme é como pular na areia movediça, “afogá-lo” em segundos. Anton então sai para algum outro lugar no pântano (veja a habilidade Mestre do Pântano), mas sua aparência muda para a de um cadáver de zumbi inchado, semelhante a quando ele saiu do pântano pela primeira vez no ano 635. Isso é algo que ele detesta. Ele é forçado a manter essa aparência de cadáver inchado até a próxima lua cheia.

Embora ele não possa acessar a maior parte da parte seca oriental de Souragne e algumas ilhas dentro do pântano (a ilha da Donzela e algumas outras), ele pode caminhar pela terra pantanosa no sul de Souragne, onde sua plantação está localizada, mas prefere percorrer essas áreas a cavalo.

Durante as épocas de chuva ou inundações, onde o solo fica muito molhado, Anton Misroi é capaz de viajar em terra “seca”. Porém, sua viagem por essas terras encharcadas tem que ser feita a cavalo, ele ainda não consegue tocar a terra. Anton então assombra as cidades à noite, geralmente montado em um cavalo zumbi, nunca colocando os pés no chão. Os sussurros souragnien dizem que “A morte cavalga na chuva.” Quando chove muito, muitos souragnien se recusam a sair de casa.



## Esboço Atual

Anton desfruta de uma existência tranquila em sua plantação. A aparência da casa senhorial diminuiu ao longo dos anos e precisa de manutenção, mas Anton encontra nela um certo encanto. Embora não possa sair do pântano, Anton consegue aprender muito sobre o que está acontecendo na terra. Normalmente, ele é apenas um observador, mas às vezes deseja desempenhar um papel ou deseja conhecer alguém que considera digno de sua atenção.

Ele então os atrairá para o pântano, onde os conhecerá pessoalmente, sob o disfarce de um cavaleiro à moda antiga. Essas pessoas recebem convites para encontrá-lo em sua plantação, ou às vezes ouvem tambores estranhos no pântano para atraí-los para sua plantação.

Sua incapacidade de andar na terra o impede de voltar a fazer parte da camada superior da sociedade. Anton gosta de vinho e de boa cozinha, mas raramente consegue entreter os convidados na Maison de la Détresse.

Anton não é tão sanguinário como antes de se tornar um Lorde das Trevas, mas adora compartilhar essa emoção de ver a dor e o sofrimento com aqueles que ele acha que irão apreciar isso. Atividades como andar a cavalo até a morte, observar galos ou outros animais brigando ou um animal preso roer sua perna para se libertar de uma armadilha.

Anton tem um poder único: ele é capaz de fazer com que seu espírito deixe seu corpo e viaje para outras terras. Ele consegue observar o que está acontecendo nesses lugares e não gosta do que vê por aí. Na sua opinião, os outros governantes dos domínios não são sofisticados o suficiente para desfrutar plenamente da sua condição ou simplesmente são demasiado obstinados. Eles são tolos, incapazes de escapar de suas maldições como ele e indignos de respeito. Eles confirmam a sua escolha de manter Souragne isolada.

Anton Misroi garantiu que souragniens conhecesse as leis que proclamou. Mas a maioria dos souragniens o conhece como o Senhor dos Mortos e desconhece seu nome verdadeiro. O primeiro édito é que os cadáveres recentes devem ser deixados insepultos e sem mutilações por quatro dias, caso seus caprichos o levem a criá-los como zumbis. A segunda é uma interdição à prática em Souragne de qualquer tipo de magia que não seja necromântica

ou curativa. Embora Misroi não saiba quando essa proibição foi violada, ele tem muitos informantes (tanto humanos quanto mortos-vivos) que lhe contariam sobre o conjurador culpado. Na verdade, esta proibição é algo que foi aplicado poucas vezes nas últimas décadas, mas sempre com consequências horríveis para o infrator.

Exemplos de punições aplicadas àqueles que praticam magia proibida, Anton às vezes teve o conjurador amarrado a um zumbi por uma corda que passava sobre um lago infestado de crocodilos. O zumbi fica do lado oposto do lago e começa a se afastar dele. Depois de longas horas de luta, os mortos cansam a vítima e a arrastam para sua morte parda no lago. Este destino do conjurador é bem conhecido pelos souragniens e há rumores de que este conjurador está agora servindo Misroi como um zumbi horrivelmente mutilado.

Misroi se sente seguro de que ninguém que pratica necromancia pode realmente desafiar seu poder, mas ele não está tão confiante em relação aos outros ramos da magia, que ele não entende. Com esta proibição, ele garante que os conjuradores de magias de fora sejam evitados pelos souragniens e denunciados. Sabe-se que pessoas sem escrúpulos que querem destruir um inimigo espalham rumores falsos, certificando-se de que o Senhor dos Mortos ouça sobre alguém praticando magia proibida.

Mesmo com todas as suas limitações, no fundo dele Anton está convencido de que enganou seu destino. Ele sobreviveu à morte e derrotou os Poderes Sombrios. Ele restaurou sua humanidade, recuperou sua antiga vida e aprendeu um poder necromântico mais potente do que seus sonhos mais loucos. Ele zomba dos outros lordes que vê através de sua vidência aquosa e de suas tentativas lamentáveis de se libertarem de suas maldições, eles estão abaixo dele.

Mas no fundo ele sabe que isso é mentira. Os Poderes Sombrios o lembram disso. Cada vez que ele se permite tornar-se complacente e esquecer – só por um momento – que é um homem morto disfarçado de mortal, ele é dolorosamente lembrado. Muitas vezes ele lembra com um fedor horrível, sua pele ensanguentada e pegajosa liberando um odor desagradável de carne deteriorada e apodrecida. Esse fedor e o sangue e a carne em decomposição em sua pele só são removidos tomando banho em água pura da chuva, que depois precisa ser jogada fora.



Os Poderes Sombrios são muito criativos e lembram continuamente Misroi de sua desumanidade com uma miríade de lembretes, tanto contundentes quanto sutis.

## Combate

Anton Misroi tem poderes únicos que o tornam uma espécie de senhor supremo das criaturas zumbis (veja **Denizens of Dread**). Em combate ele é extremamente perigoso pois sua fúria costuma rapidamente mudar para excitação onde ele se torna refinado e cruel em seus ataques.

Todas essas habilidades funcionam como se fossem conjuradas por um necromante de 18º nível.

## Ataques Especiais

**Dança dos Mortos de Anton (Sob):** Ao dançar, Anton pode conjurar qualquer magia necromântica (arcana, divina ou expulsar mortos-vivos) através da dança dos mortos de Anton. Uma magia por rodada. Usar essa habilidade muitas vezes faz com que sua aparência mude para um zumbi saltitante vestido de um cavaleiro durante o tempo que ele leva para conjurar a magia.

Anton Misroi pode compartilhar este poder com qualquer pessoa que deseje ensiná-lo, mas essas pessoas iluminadas não conseguem ensiná-lo sozinhas. Este poder adquirido é limitado a um efeito de magia necromântica, ou tentativa de expulsar mortos-vivos, ou a magia *Dança Macabra* (**Van Richten's Arsenal**). Aqueles que tentam usar este poder também aparecem como esqueletos ou zumbis enquanto dançam. A CD para ter sucesso em conjurar (dançar) a dança dos mortos de Anton é baseada no carisma (CD 14). Se falharem, o efeito é horrível: eles se transformam em zumbis souragnien (para os espectadores, eles mantêm a aparência de morto-vivo que assumiram durante a dança). Se o valor rolado no dado for 13 no teste de resistência (CD), a magia afeta todos que estiverem olhando para a cena, seja amigo ou inimigo, em um raio de 45 metros.

**Despertar os Mortos (Sob):** Veja **Denizens of Dread** em “Lorde Zumbi”, mas com um efeito de 18º nível.

**Alcance do Túmulo (Sob):** Uma vez por mês, quando alguém o ofendeu ou simplesmente quan-

do deseja a atenção de alguém, Anton pode enviar maldições e mensagens com alcance ilimitado. Este poder chega até mesmo além das fronteiras de Souragne, mas não num domínio onde o Lorde das Trevas fechou as suas fronteiras. Anton precisa de algo como uma peça de roupa ou pedaços de cabelo, pele, unhas ou sangue.

A “maldição” que Anton geralmente prefere enviar é fazer com que um zumbi visite o alvo dessa habilidade. Ele age como uma magia de invocação de mortos-vivos com um raio centrado na vítima. Se houver alguém a menos de 5 km do alvo, sem o controle de outra entidade, esse zumbi caminhará lentamente até o alvo. Ele não irá atacá-lo, mas tentará abraçar e beijar o alvo por um minuto. Depois disso, o alvo sabe que recebeu um “presente” de Anton Misroi. Muitas vezes eles ouvem uma mensagem específica de até 20 palavras. O zumbi retorna ao seu comportamento normal quando terminar.

**Dominar Zumbis (Sob):** Veja **Denizens of Dread** em “Lorde Zumbi”, mas com um alcance que cobre toda Souragne.

**Zumbificar (Sob):** Veja **Denizens of Dread** em “Lorde Zumbi”, mas 6 vezes por dia.

## Qualidades Especiais:

**Mestre do Pântano (Sob):** Esta é a habilidade mais poderosa de Anton, tornando quase impossível destruí-lo. Anton é capaz de se misturar aos pântanos simplesmente fundindo-se em uma árvore ou também afundando no pântano em segundos como se fosse etéreo. Fazer qualquer uma dessas ações o restaura imediatamente aos pontos de vida completos.

Esta habilidade também permite que ele viaje de um lugar para outro em qualquer lugar do pântano (uma habilidade semelhante a magia druídica de 6º nível *Teletransporte por Árvores*) ou transfira sua mente para qualquer cadáver (humanoide ou animal) dentro do pântano. A carne e os ossos desse corpo se transformam para assumir a aparência do corpo de Anton.

**Idioma dos Mortos (Sob):** Veja **Denizens of Dread** em “Lorde Zumbi”, mas sem qualquer limite para o que Anton pode aprender com o espírito morto.



## Possibilidade Medonha:

### Esboços de Anton

Anton possui cerca de uma dúzia de molduras mágicas. Não se sabe quem as criou. De maneira semelhante a uma *Espelho do Aprisionamento*, qualquer criatura que Anton segure e apresente a moldura enquanto diz a palavra de ativação deve fazer um teste de Vontade CD 23 ou ficará preso dentro da moldura. Até agora, a palavra de comando só é conhecida por Anton e aqueles que estão presos lá dentro. As vítimas presas nas molduras ficam conscientes e veem a sala onde a moldura está pendurada.

Quando uma criatura está presa, ela é levada corporalmente para dentro da moldura. Construtos e mortos-vivos não ficam presos, nem objetos inanimados e outras matérias inanimadas. O equipamento da vítima (incluindo roupas e qualquer coisa transportada) permanece para trás. A mesma palavra de comando liberta a criatura presa. Cada palavra de comando é específica para cada prisioneiro.

Quem olha para a moldura vê um esboço bem feito em pastel dessa pessoa em várias posições, no local semelhante ao local onde estava quando foi presa na moldura. Um teste de Observar CD 18 mostrará aos espectadores que a pessoa no quadro está se movendo lentamente. Algumas pessoas podem transmitir mensagens para enquadrar os espectadores através da linguagem corporal, sinais ou escritos.

Atualmente Anton tem cerca de dez pessoas presas nesses quadros. Uma delas é uma mulher chorando que aparece sentada em uma mesa. Quando tiver oportunidade, ela escreverá "Ajude-me" ou "Liberte-me" na mesa à sua frente. Ela está lá há tanto tempo que ninguém além de Anton se lembra mais dela. Um outro quadro contém um conjurador de magias arcano que ofendeu Anton. Esta moldura foi jogada no pântano em um local conhecido apenas por Anton. O conteúdo de outros quadros é deixado para os DMs.

Abjuração Forte; NC 14; Criar Item Maravilhoso, prisão; Preço 80.000 PO; Peso 5kg.



## Covil

A plantação de Anton é a "Maison de la Détresse", uma grande plantação agora cercada por pântanos por todos os lados. Alguns caminhos mais ou menos escondidos que levam à Maison são o único meio de entrada.

Trabalhadores zumbis trabalham lá noite e dia, cuidando das plantações, dos cavalos e do gado para o prazer de Anton e dos convidados. Esses zumbis não lutarão para defender a plantação a menos que sejam atacados, mas imediatamente alertarão Anton sobre os visitantes.

A casa de madeira fede a ar viciado e é velha, mas as paredes e o chão ainda são sólidos. Tem dois andares e é construída sobre postes. Embora tudo seja mantido limpo indefinidamente pelos servos zumbis, ela é antiga e precisa de grandes reparos. A pintura das paredes costuma estar lascada, o chão é coberto por carpetes manchados de água e a luz vem de lustres antigos com teias de aranha. No salão, uma lareira bem conservada tem dificuldade em diminuir a umidade. Estranhamente, alguns desenhos na parede às vezes parecem se mover.



## Fechando as fronteiras

As pessoas não podem sair da ilha se Anton desejar que ela seja fechada. As pessoas que entram nas Brumas voltam a Souragne depois de vagarem por alguns minutos.

## A Donzela do Pântano

**Dríade fêmea (Loa); Druida 8º: ND 10; Fada média; DV 4d6 + 8d8, PV 86; AE: Magias; QE: Veja abaixo; Tend. CB; For 10, Des 15, Con 17, Int 10, Sab 16, Car 16**

A tímida Donzela do Pântano é uma mulher magra e feérica de quase um metro e oitenta de altura, com pele verde-clara, grandes olhos esmeralda e cabelo branco-esverdeado. Seu manto é feito de folhas e trepadeiras e seus pés nunca saem completamente do chão quando ela anda. Finalmente, suas mãos parecem de madeira e seus dedos parecem galhos.

Esta dríade enigmática sempre esteve enraizada em Lago Noir e era reverenciada como um loa benevolente antes da criação de Souragne. No entanto, sua memória está falhando e ela não se lembra muito da época anterior ao ano 635.

Ela foi enganada por Anton Misroi para lhe ensinar magias da natureza e coisas que ele não deveria saber. Percebendo seu erro, ela se escondeu de todos os seres sencientes das terras áridas por um longo tempo, até que Larissa Snowmane chegou à sua ilha. Vendo a bondade em seu coração, e certa de que a causa de Larissa era digna contra a necromancia, ela despertou nela os poderes druidas. Este sucesso no seu ensino curou a vergonha de ter sido enganada por Misroi.

A Donzela do Pântano às vezes aceita aprendizagens, mas ela os escolhe com cuidado: bom coração para curar e devoção para proteger a natureza.

A Donzela não consegue deixar sua ilha no meio do Lago Noir. Esta ilha tem cerca de 800 metros de comprimento por cerca de 120 metros de largura e é densamente arborizada. Devido à aura da dríade, não existe nenhuma criatura monstruosa nesta ilha, embora muitos animais vivam lá para obter a proteção da Donzela. Ela evita Anton Misroi e nunca a viu desde a época em que o ensinava.



## Os filhos da Donzela

A Donzela do Pântano é uma força da natureza e emana uma energia que afeta todo o pântano ao seu redor. Mas como tudo na Terra das Brumas, sua "aura" às vezes é corrompida e distorcida de forma a gerar horror: às vezes, as pessoas que morrem no Lago Noir são banhadas por essas energias corrompidas da natureza.

Esses indivíduos ressuscitam da morte, mas não como zumbis. Eles se tornam um tipo estranho de criatura elemental de lama. Seus corpos aparecem como quando estavam vivos. Sua mente é insana e eles rapidamente se transformam em lama suja quando mortos. Use estatísticas do Mudman (Homem de Lama) (The Tome of Horrors Complete), exceto para descrição física.

A Donzela do Pântano conhece essas criaturas e isso a machuca.



Agora elevados ao nível loa, muitos souragnien oram por sua bênção de cura. Estando conectada à terra de uma forma única, a Donzela conhece muito do plano (trate como Conhecimento (Planar): 8 graduações).

A melhor maneira de fazer uma petição diretamente é enviar-lhe uma mensagem através de um pássaro ou qualquer outro animal (falar com os animais). Outros souragnien simplesmente viajam para sua ilha e contam em voz alta a história de seus problemas e como a Donzela do Pântano poderia ajudá-los ou à sua causa. Se ela for movida pelo peticionário, a Donzela aparecerá para eles. Porém, desde seu fiasco com Anton Misroi, ela agora faz muitas perguntas antes de se envolver.

**Habilidades Similares à Magia:** Magias de druida de 8º nível, mais:

*Contrição* (CD 20), *falar com animais*, *falar com plantas*, *forma de árvore*; 3/dia – *caminhar em árvores*; *enfeitiçar pessoas* (CD 15), *sono profundo* (CD 17); *sugestão* 1/dia (CD 17). Nível de conjurador 12º. As CDs de testes são baseadas em Sabedoria, exceto constrição (Reflexo).

**Lago Noir (Sob):** A Donzela está presa a uma única ilha seca no meio de Lago Noir. Se ela quiser se esconder, ela pode se fundir no chão ou em uma árvore pelo tempo que quiser. A árvore ou o chão onde ela se esconde não irradia magia.

**Empatia Selvagem (Ext):** Este poder funciona como a característica de classe de empatia selvagem do druida, exceto que a Donzela tem um bônus racial de +8 no teste.

Este PdM é apresentado no romance **Dance of the Dead** e descrito como um loa na 3ª edição do acessório **Dark Tales & Disturbing Legends**.

## Caríssa Snowmane

**Humana; Druida 6º:** ND 4; Humanoide médio; DV 6d8, PV 51; AE: Magias; QE: Veja abaixo; Tend. NB; For 12, Des 18, Con 15, Int 13, Sab 17, Car 18

**Talentos:** A lista deve incluir Ossos Dançantes

**Itens Pessoais:** Chicote de montaria de Anton (o chicote se transforma em uma víbora quando ativado: 1d2 de dano, veneno CD 16, 2d6 de Força).

Larissa Snowmane é uma mulher de meia idade de rara beleza. Seus olhos azuis gelados e longos



**Larissa Snowmane**

cabelos brancos aumentam sua graça natural. Seu tio a criou desde a infância para ser dançarina no La Demoiselle du Musarde, um teatro showboat em um barco à vapor com rodas de pás.

No entanto, durante uma estadia no barco à vapor em Souragne, com a ajuda de seu amante feu follet, Willen, ela descobriu os planos secretos malignos de seu tio. Usando a ajuda de um sinistro mago necromântico chamado Lond; ele planejou transformar todo o pessoal do showboat em zumbis submissos. Para impedir as ações malignas de seu tio, ela conheceu a benevolente Donzela do Pântano. A fada a ensinou como aproveitar seus poderes mágicos naturais, transformando-a de dançarina em uma conjuradora especial: Larissa pode conjurar suas magias orientadas pela natureza normalmente ou através da dança (veja o talento Ossos Dançantes).

Mais tarde, ela também conheceu o próprio Senhor dos Mortos, que lhe ensinou algumas coisas e revelou seu profundo fascínio oculto pela vida e pela morte. Seus pontos em comum com Misroi sobre a vida, a morte e a dor a fascinaram, mas agora



ela optou por deixá-los de lado em sua vida e ignorar esses impulsos.

Satisfeito com a força interior de sua pupila, Anton também lhe ensinou a infame Dança dos Mortos, que foi decisiva na batalha contra seu tio e Lond. No entanto, algo deu errado durante a execução desta difícil dança, e seu amante Willen foi morto por seus poderes mortais.

Depois de derrotar seu tio maligno, ela foi eleita capitã do showboat pelos outros artistas. Ela rebatizou o barco de Dançarina do Rio e começou a percorrer os domínios do Núcleo e de incontáveis Ilhas e Aglomerados. Ela com certeza é uma das pessoas mais viajadas do plano.

Muitos ganchos de aventura podem ser derivados de suas viagens e possibilidades de entretenimento. Larissa poderia facilmente transportar alguns dos PJs no Dançarina do Rio.

Esta interessante PdM é descrita detalhadamente no romance **Dance of the Dead** e na 2ª edição do acessório **Champions of the Mists**.

## Capitão Guy Bourbonne

**Humano Homem-Crocodilo Amaldiçoado; Esp3/Ari3:** ND 6; Metamorfo médio (1,78 m de altura); DV 3d8 + 3d8, PV 35; Inic. +6 (+7 forma híbrida); Desl. 9m; CA 12, toque 12, surpresa 10 (forma híbrida: CA 17, toque 13, surpresa 14); Ataque base +4; Atq + 6 corpo a corpo (1d8+1/19-20, espada longa obra-prima) ou +7 à distância (1d10/x3, pistola obra-prima) ou +9 corpo a corpo (1d8 +5/20, mordida) ou +9 corpo a corpo (1d12 +5/20, golpe de cauda); Ataque total +9 corpo a corpo (1d8 +5/20, mordida) e +7 corpo a corpo (1d6 +5/20, 2 garras) ou +9 corpo a corpo (1d8 +5/20, mordida) e + 8 corpo a corpo (1d8+5/19-20, espada longa obra-prima) como híbrido;

*Como homem-crocodilo:* (Lost Empires of Faerun, p 181); Tend. NB (NM); TR Fort +3 (+6), Ref + 6 (+7), Vont +6; For 12 (20), Des 15 (17), Con 9 (15), Int 16, Sab 15, Car 11.

*Perícias:* Adestrar Animais (0) +0, Arte da Fuga (0) +0 (+1 como híbrido), Avaliação (6) +11, Blefar (6) +8, Cavalgar (1) +3, Concentração (0) -1 (+2 como híbrido), Conhecimento [nobreza e realeza] (5) +8, Conhecimento [local] (2) +5, Cura (0) +2, Diplomacia (5) +11, Disfarces (0) +2, Equilíbrio (0) +2 (+3 como



Capitão Guy Bourbonne

híbrido), Escalar (0) +1 (+5 como híbrido), Esconder-se (5) +10 (+11 como híbrido), Falsificação (2) +5, Furtividade (0) +2 (+3 como híbrido), Intimidação (8) +12 (+16 como híbrido), Natação (3) +4 (+8 como híbrido), Observar (4) +8, Obter Informações (5) +5, Ouvir (2) +6, Procurar (0) +3, Profissão [marinheiro] (1) +3, Profissão [comerciante] (1) +5, Saltar (0) +1 (+5 como híbrido), Sentir Motivação (5) +7, Sobrevivência (2) +4.

*Talentos:* Foco em Perícia (Esconder-se), Iniciativa Aprimorada, Origem Mercante (+2 Avaliação e +2 em uma Profissão - Forgotten Realms - Cenário de Campanha Ed 3.0), Persuasivo, Prontidão, Usar Armas Exóticas (Armas de Fogo).

*Idiomas:* Souragnien\*, mordentiano, pharaziano, vaasi.

*Itens Pessoais:* Traje nobre, pistola obra-prima; espada longa obra-prima, adaga obra-prima



## Antecedentes

Guy Bourbonne é visto por muitos como a personificação de Port d'Elhour, um exemplo de recuperação do desastre. Guy escapou por pouco com vida quando um dos navios mercantes de sua família, que Guy era o capitão, foi atraído para os recifes rochosos da costa noroeste de Souragne por uma gangue de bandidos calibans. Confundindo uma luz colocada com um farol, o timoneiro do navio jogou o navio nas rochas implacáveis. Guy escapou, mas com ferimentos causados pelo líder da gangue de bandidos, uma criatura horrivelmente deformada e uma zombaria distorcida de um homem.

Passaram-se várias semanas antes que Guy descobrisse que o monstro deformado que os havia atacado devia ser um homem-crocodilo, infectando-o com sua maldição. Guy sempre foi frágil e doente, e o início da maldição deu-lhe uma saúde que ele nunca tinha conhecido antes. O que mais angustiou Guy foram os impulsos bestiais que a maldição trouxe à tona. Esses impulsos normalmente envolviam matar e comer crianças.

Inicialmente, Guy tentou reprimir esses impulsos, mas fazê-lo resultou em violentos surtos terrivelmente brutais a cada lua cheia e em diversos incidentes que só foram mantidos em segredo graças a grandes quantidades de dinheiro e ao “desaparecimento” de testemunhas. Para acalmar a besta interior, ele construiu no porão de sua casa um quarto especial onde crianças, sejam elas escravas, moradores das ruas da cidade ou crianças que de outra forma não seriam percebidas como desaparecidas, podiam ser levadas. Os restos dos corpos de suas vítimas eram então transportados para os pântanos, onde eram afundados fora de vista. Essas práticas permitiram a Guy manter uma persona pública mais estável e sua posição como membro da elite aristocrática.

Guy está sempre bem vestido nas mais suntuosas das modas e carrega consigo uma espada. Sua característica mais distintiva é a mão esquerda, sempre enluvada, que ele tenta manter no bolso ou sob seu casaco. Foi nessa mão que ocorreu a ferida que injetou a maldição licantropica em seu corpo. Infelizmente, ela está para sempre deformada e retorcida em uma garra escamosa e atrofiada de um crocodilo, que uma luva acolchoada ajuda a esconder. Guy é extremamente consciente dessa deformidade e ficará furioso se mencionada.

## Monsieur Mensonge

**Humano; Voodan\* 16º:** ND 12; Humanoide médio; DV 16d8, PV 104; AE: Magias, incluindo Corações e Almas\* e Toque do Doppelganger\*; Tend. NM; For 13, Des 13, Con 15, Int 15, Sab 16, Car 16

**Talento:** A lista deve incluir Preparar Poção Maior\*

\*Veja **Dark Tales & Disturbing Legends**

Monsieur Mensonge é um homem de pele escura que parece ter quase quarenta anos. Parecendo jovem e saudável, seu cabelo ainda é preto e seus olhos tranquilos parecem estar constantemente avaliando alguma coisa.

Mensonge nasceu em uma plantação perto de Port d'Elhour. Seus pais trabalharam duro para o rico proprietário de uma plantação, pois não sabiam fazer mais nada. Quando era jovem, Mensonge viu seu pai morrer debaixo de uma pilha de toras, por negligência de um capataz. A morte de seu pai forçou sua mãe e dois filhos a uma pobreza ainda maior, e muitos ao seu redor abusaram dessa situação.

Quando ela estava tomada pela melancolia, a mãe de Mensonge às vezes contava a eles sobre a linhagem nobre de Misroi em seu lado da família, enfatizando assim o destino distorcido e pobre que enfrentavam no presente.

Aos 17 anos, enojado com esta existência dolorida, o rebelde Mensonge fugiu para o sul, onde conheceu anciãos, que lhe ensinaram a magia curativa e benevolente do voodan. Seu primeiro loa patrono foi Lethede, a Senhora das Estradas. No entanto, aos vinte e poucos anos, seu ódio pelo sistema de castas que aprisionou os souragniens ao trabalho duro e à pobreza o fez ouvir com bons olhos outro loa, mais sombrio. Ele ouviu que sua mãe morreu há uma década, mas não tem ideia do paradeiro de seu irmão.

Ele agora vive sozinho em uma pequena plantação abandonada localizada perto de Maison d'Sablet, não muito longe da cidade de Thibaut. A maioria dos habitantes de Thibaut conhece esse local e geralmente teme visitá-lo. Muitas serpentes e animais de pântano vagam livremente pelas paredes em ruínas dessa propriedade, ameaçadores, mas na verdade não agressivos em relação aos raros visitantes.



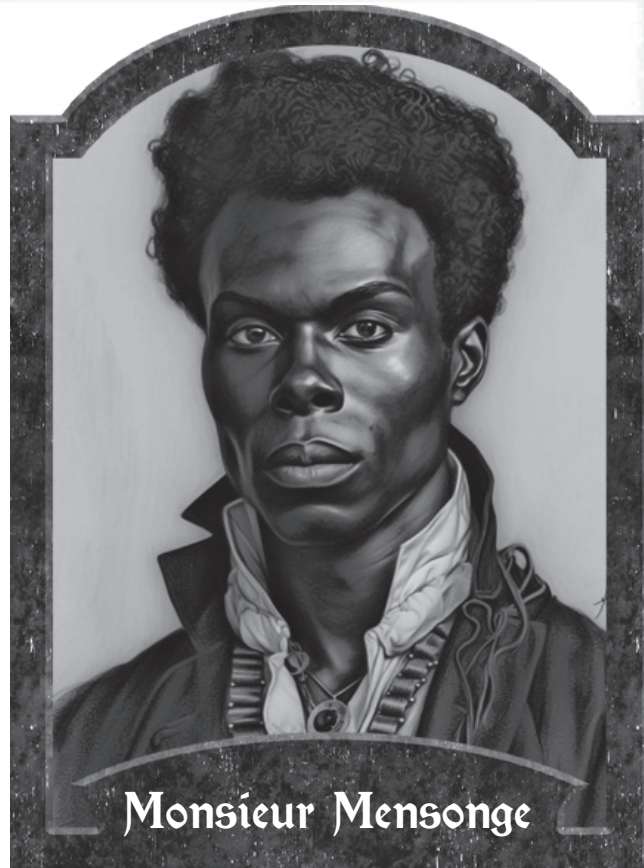
Durante a última década, surgiram rumores de que alguns desaparecimentos no sul de Souragne podem ser atribuídos a Mensonge, mas, se isso for preciso, parece que as autoridades não estão tomando nenhuma medida contra ele. As pessoas frequentemente sussurram sobre como Monsieur Mensonge parece estar acima da lei e porque as autoridades o estão deixando em paz.

No entanto, sua fama em habilidades de fabricação de poções se espalha por todo Souragne, e muitas pessoas desesperadas procuram seus serviços, às vezes até mesmo de fora da ilha. Parece não haver limites para o tipo de poder ou magia que Mensonge é capaz de destilar em suas caras garrafas de vidro colorido.

O patrono secreto de Mensonge é Ohuwaghnn, o Rei Serpente, a quem ele serve há muito tempo. Mensonge compartilha com Ohuwaghnn o ódio pela humanidade e faz tudo o que pode para destruir a sociedade civilizada. Seu objetivo de longo prazo é o colapso das plantações e tudo o que representa a lei e a ordem. Por meio de truques, suas habilidades de divinação, necromancia e transmutação têm como objetivo a destruição, sob uma aparência bem intencionada. Naturalmente, ele mantém em segredo sua fé em seu patrono loa, se passando por um voodan poderoso, mas de outra forma comum e benéfico. Quando questionado sobre sua má reputação, Mensonge argumenta que ela se deve à falta de respeito do público em relação aos voodans em geral.

Suas habilidades de adivinhação são precisas e poucos segredos ficam escondidos dele por muito tempo. Para esse uso, ele frequentemente recorre a itens necromânticos sombrios, como Garrafas de Espírito e Caixão Gris-Gris (veja o apêndice Legado de Misroi). Este conhecimento serve-lhe no planejamento da corrupção e da destruição contra os nobres do centro e do sul de Souragne. Os frascos e conselhos que ele vende muitas vezes têm consequências dolorosas e invisíveis e têm causado muito sofrimento.

Este PdM é apresentado na aventura "To Honor and Obey" no acessório **Dark Tales & Disturbing Legends**.



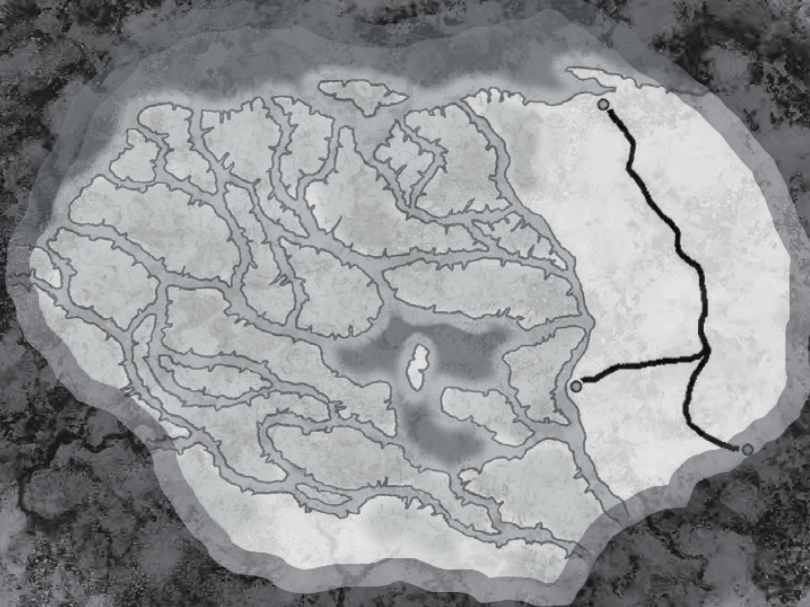


## Estatísticas Básicas dos PdM's do Jogo

Lista de todos os PdM's da primeira parte do relatório, com as estatísticas básicas do jogo.

<b>Página</b>	<b>Nome do PdM</b>	<b>Estatísticas Básicas de Jogo</b>
20	Jessica de Nanaea	Humana, Lad6, LM
20	Antoine de Nanaea	Humano, Gue6/Lad4, NM (opção: Pistoleiro - VRA)
20	Madame Larouche	Humana, Plb1, LN
21	Bernard Foquelaine	Humano, Ari4, LN
21	Madame Dreyfuss	Humana, Ari1, LM
21	Père Antoine Lefebvre	Humano, Clr7, LN
22	Jacque Faisique	Humano com sangue Fir, Esp4, NB
22	Majenka	Humana, Voodan10, CB
24	Adam Desjardins	Humano, Ari3/Gue1, CN
24	Eve Desjardins	Humana, Ari2/Lad2, N
24	Todas filhas do sexo feminino	Humanas, Ari1, N(B)
25	Élie Belenfant	Humano, Ari2/Clr5, LN
25	Bercine Belenfant	Humana, Ari2, N
25	Bernard Mathurine	Humano, Ari4, NB
26	Charles Hallie-Bourbonne	Humano, Ari3/Mag7, NM
26	Etienne Lefebvre	Humano, Esp4, NB
26	Jean Dessalines	Humano, Ari3/Gue3, LN (opção: Pistoleiro - VRA)
26	Paula Dessalines	Humana, Ari2/ Envenenador da Corte 2 (Gaz IV, aos serviços Boritsi), LM
26	Laura Dessalines	Humana, Ari1, CB
26	Paul Mont Mirebalais	Humano, Ari3/Voodan4, NM
27	Iolanthe Van Schelm	Humana, Ari2, NB
27	Guy Larouche	Humano, Ari2/Brd2, LN
27	Jeanne Van Schelm	Humana, Ari1/Voodan3, CB
27	Archibald Van Schelm	Humano, Esp4/Ari3, LN
27	Alfred Van Schelm	Humano, Esp2/Ari2, LN
27	Balthasaer Van Schelm	Humano, Esp4, N
27	Gerard Van Schelm	Humano, Ari1/Gue3, NB (opção: Pistoleiro - VRA)
27	Josje Van Schelm	Humano, Esp2, NB
27	Chris Van Schelm	Humano, Ari1/Esp1, LN
27	Willem Van Schelm	Humano, Esp1/Ari1, NB
28	Mordu	Humano, Esp3, LN (opção: Acadêmico ou Guardião Investigador - VRA)
29	Vardain Durand	Humano, Ari3, NM

# O Legado de Misroí





*Sem dúvida, a biblioteca foi a maior perda na destruição de le Manoir de Pénombre. Todos os tipos de tomos antigos e tratados mágicos foram incinerados nos incêndios que consumiram nossa propriedade Richemulot.*

*À medida que o insulto se somava à injúria, os poucos volumes que sobreviveram aos incêndios revelaram-se de pouco valor. Ironicamente, nosso armário de livros sem valor provou ser a proteção mais segura contra calamidades. Passei muitas horas melancólicas vasculhando nossa “lixreira”, na vã esperança de que de alguma forma algum documento importante tivesse sido salvo em meio à bagunça. Foi durante essa diversão que descobri um tesouro surpreendente: um diário gasto e envelhecido.*

*Inicialmente não me importei com o pequeno livreto e folheei suas páginas como uma distração. O nome do antigo proprietário parecia familiar, embora eu não conseguisse lembrar por que motivo. Eu estava prestes a jogar fora o livro amarelado quando uma palavra chamou minha atenção: Souragne.*

*Por pura sorte, encontrei uma valiosa fonte de conhecimento. Imediatamente me dediquei a decifrar quaisquer informações que o diário continha. Para minha decepção, o diário não se concentrava na terra, mas sim na história de um obscuro clã nobre oriundo daquele reino e há muito tempo disperso pelas brumas. No entanto, os Diários de Misroi oferecem-nos uma visão da cultura e da nobreza nascidas no domínio em que vivemos agora.*

*Abaixo estão minhas notas resumidas.*

*~ Ambrose Skully*

## A família Misroi



família Misroi é uma antiga linhagem de nobreza, amplamente distribuída por todo o semiplano do pavor. Os Misrois são uma nobreza fundiária consumada, evitam a maioria das atividades mercantis em favor do desenvolvimento e da exploração de grandes propriedades. Onde quer que vivam, os Misrois rapidamente ganham reputação pela sua ambição. O clã busca agressivamente casamentos e alianças favoráveis para aumentar suas posses. Essa assertividade serviu bem ao clã, permitindo-lhe inserir-se na aristocracia de vários reinos.

Totalmente focados no avanço, os Misrois perseguem impiedosamente o poder. Parece não haver limite para o potencial desta poderosa linhagem, a não ser pela sua infame animosidade para com os seus familiares. Assim que um Misroi é estabelecido, ele ou ela é atacado e saqueado por seus parentes. A lealdade familiar é desconhecida entre o clã Misroi, que é conhecido por atacar seus primos, pais e filhos com igual indiferença.

Embora tenham origem na terra de Souragne, poucos Misrois residem naquela terra. A família fugiu de sua casa ancestral após uma terrível maldição. Há muito tempo, a família atingiu o auge do seu poder sob o seu patriarca, Anton Misroi.

Quando ele desapareceu misteriosamente, a família entrou em suas habituais brigas internas. Como abutres vorazes, os Misrois dividiram as propriedades de Anton. Os membros mais fortes retiraram suas próprias propriedades do legado e forçaram seus primos mais fracos a fugir do domínio. Isto seria uma bênção disfarçada, quando a propriedade da família foi engolida pelo pântano. Como Anton antes deles, os Misrois que permaneceram em Souragne desapareceram sem deixar vestígios.

Hoje, a família Misroi é encontrada principalmente em Dementlieu, e em menor número em Mordent, Darkon e Nova Vassa. Nos últimos anos, um pequeno número regressou à sua terra natal, Souragne, embora nenhum tenha ousado procurar a antiga propriedade da família.

## Adaptar-se

Os Misrois são de constituição mediana, cabelos escuros e pele clara. Diz-se que os Misrois apresentam algumas características faciais semelhantes às dos valachani ou dos indígenas de Sourage. Para a perplexidade dos estrangeiros, os Misroi negam veementemente qualquer relação desse tipo e consideram até mesmo a menção de tais características como motivo para um duelo.



Os Misrois tentam exemplificar os valores da pequena nobreza e são extremamente arrogantes com as pessoas de posição inferior. Os descendentes são obrigados a ostentar a riqueza de sua linhagem, mantendo as casas e roupas mais extravagantes. Frequentemente, os membros vão à falência decorando suas propriedades para esconder o desuso e a decadência.

Mais importante ainda, os Misrois são obrigados a abster-se de socializar com pessoas abaixo de sua posição e de participar de qualquer comportamento não adequado à nobreza. Aventureiros e mercenários são companhias inadequadas para descendentes dos Misroi, embora séquitos de servos e guarda-costas sejam permitidos.

Os Misrois compartilham uma preocupação com a morte. Eles gostam de caminhar entre tumbas e cemitérios e, na velhice, falam com inveja dos que partiram, como se desejassem ocupar os elaborados túmulos que constroem. Alguns servos sussurram que o Misrois mais poderoso na verdade, mantém carcaças preservadas em câmaras secretas da casa como curiosidades perversas.

## Reivindicando Adesão

Mais do que outras famílias, os Misrois relutam em receber novos descendentes. À medida que os Misrois continuam a sua rivalidade perpétua com os seus parentes, poucos acolhem ainda mais a competição de parentes há muito perdidos. Na verdade, não é inédito que Misrois legítimos se vejam rejeitados caso caiam em desgraça com os mais velhos.

Existem poucas circunstâncias em que Misrois reconhece uma descendência rebelde. Para legitimar a reivindicação do legado de Misroi, o peticionário deve ter o apoio de um membro proeminente da família. Misrois só reconhecem tais peticionários se eles puderem ser usados para promover os objetivos de seu patrono.

Uma tática comum é um Misroi reconhecer o filho ilegítimo de um irmão para humilhar seu parente e dividir ainda mais a herança de seus próprios sobrinhos e sobrinhas.

Mesmo com o apoio de um benfeitor proeminente, o peticionário deve possuir provas fortes para sustentar a sua reivindicação. Cartas, diários ou outras relações devem ser apresentados como prova de linhagem.

Com a aceitação na família, os peticionários são meticulosamente preparados para a sua futura posição entre a elite rica. Espera-se que os Misrois reconhecidos se juntem às fileiras da aristocracia fundiária e participem dos empreendimentos e rixas familiares. Aqueles que não conseguem assumir a sua posição legítima poderão em breve encontrar-se em desfavor e renegados mais uma vez.

## Traços dos Misroi

-2 Sab, +2 Car: Misrois têm personalidades poderosas, mas são arrogantes e míopes.

**Apodrecer na Casca de um Cadáver:** Um Misroi que morre de causas não naturais tem uma chance maior de se tornar um morto-vivo. Um Misroi que é morto em circunstâncias dramáticas tem uma porcentagem de chance igual aos seus dados de vida multiplicados por seu modificador de carisma de ser ressuscitado como um morto-vivo corpóreo de igual nível efetivo.

## Talentos de família

Ao criar um personagem Misroi, o jogador ou Mestre deve selecionar pelo menos um dos seguintes talentos: Apático, Cheiro do Túmulo, Coragem, Duro de Matar, Gélido, Icor Insalubre, Legado Ancestral, Maquiavélico, Mente Aberta, Ossos Dançantes, Riqueza, Vontade de Ferro. O personagem deve atender aos requisitos de cada talento, como sempre.

O novo talento a seguir deve estar disponível apenas para personagens Misroi (ou, a critério do Mestre, para aqueles de alguma outra família com antecedentes necromânticos).

## Descendente da Morte

Um legado familiar de feitiçaria maligna concede a você controle sobre os mortos.

**Pré-Requisitos:** Car 13+, este talento deve ser adquirido no 1º nível.

**Benefícios:** Uma vez por dia, você pode fascinar mortos-vivos como um clérigo de nível igual ao seu modificador de carisma. Se já puder fascinar mortos-vivos, este talento permite que você fascine mor-



tos-vivos um número extra de vezes por dia igual ao seu modificador de carisma.

## Itens Mágicos familiares

### Garrafas de Espírito

Com esta ferramenta, um usuário pode prender a alma de um ser morto em uma garrafa, para que possa conversar com ele uma vez por dia.

Para isso, o usuário coloca uma aranha dentro do caixão do sujeito antes do enterro. Depois que o corpo descansa por uma noite, o usuário desenterra o corpo, remove a aranha e a coloca dentro da garrafa de álcool. A garrafa é fechada com uma rolha impregnada com cera extraída de gordura humana.

Uma vez por dia, o usuário pode abrir a garrafa e *falar com os mortos*, como se estivesse falando com o cadáver.

Se a garrafa quebrar ou não for tampada, a aranha venenosa procura o usuário e tenta matá-lo.

Necromancia Forte (mal); NC 5º; Criar Itens Maravilhosos, falar com os mortos, Preço 8.000 PO; Peso 100g.

### Caixão Gris-Gris

Das muitas ferramentas tortuosas disponíveis aos Misrois, poucas são tão insidiosas quanto as maldições solidárias. O caixão Gris-Gris é uma das formas mais exóticas de encantamentos simpáticos disponíveis.

Para realizar esta magia, o usuário constrói um boneco gris-gris com cabelos, unhas e restos de roupas pertencentes à vítima. Essa boneca é então colocada em uma pequena réplica de um caixão, construída com madeira retirada de um caixão que já abrigou um cadáver.

Uma vez por dia, o usuário pode colocar uma gota de sangue nos lábios da boneca. Nesse dia, o usuário poderá conjurar *sugestão* na vítima. A *sugestão* deve ser a primeira coisa que o usuário diz à vítima, caso contrário a magia será desperdiçada.

Encantamento Fraco; NC 5º; Criar Itens Maravilhosos, sugestão, Preço 8.000 PO; Peso 100g.

### Altar Sepulcral: Artefato Menor

O altar é uma prateleira de 1,2 m altura, feita de madeira de ébano, com a forma de um arco pontiagudo. A parte frontal do arco é uma cavidade esculpida, na qual são sustentados inúmeros ganchos e botões em forma de serpentes e garras. Esses ganchos são projetados para segurar crânios dentro do altar e velas dentro dos crânios. Gravações elaboradas no altar o identificam como dedicado ao loa voodan, o Senhor dos Mortos.

No fundo do altar há uma gaveta, que está perpetuamente cheia de insetos se contorcendo. Essas pragas carnívoras devoram a carne de tudo o que é colocado dentro da gaveta, deixando apenas os ossos limpos.

O altar é uma antiga herança dos Misrois, usada pela terrível família para chegar ao poder em sua terra natal. No caótico rescaldo do desaparecimento de Anton Misroi, um servo roubou a relíquia e vendeu-a a um feiticeiro em Port D'Elhour.

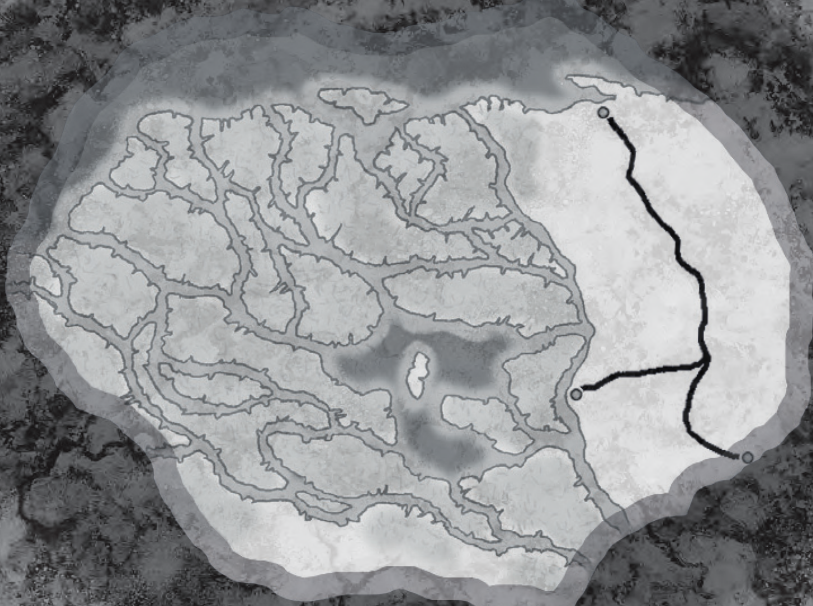
Sem a linhagem Misroi para lhe dar um propósito, o altar ficou adormecido e foi negociado com o capitão de um navio como uma curiosidade terrível. O altar foi passado através do Núcleo durante anos até que um descendente de Misroi o descobriu. Percebendo a oportunidade, o altar despertou e obrigou seu novo dono a utilizá-lo de maneira terrível.

O altar é dedicado a servir os Misroi e estabelecê-los como governantes. Ativa-se o altar decapitando um inimigo infeliz. A cabeça é então colocada em uma caixa dentro do altar, que está cheia de insetos. Esses insetos limpam o crânio, que é então montado no altar. O corpo restante é então transformado em 23 velas pretas, que podem ser queimadas dentro do crânio. Uma única vela queima durante oito horas. Essas velas emitem apenas uma luz fraca, embora as sombras que elas criam se tornem mais longas e mais escuras.

Uma vez que o dono do artefato acenda uma vela preta e a coloque dentro do crânio, ele ou ela pode conjurar uma magia da escola de necromancia ou do domínio da morte, como um feiticeiro ou clérigo de nível de conjurador igual aos seus dados de vida. Esta magia obtida deve ter um nível igual à metade dos dados de vida anteriores da vítima. O usuário escolhe a magia obtida ao acender a vela e deve conjurar essa magia enquanto a vela estiver queimando no altar. Uma vez que a vela se apague, a magia está perdida.

Necromancia Forte (Mal); NC 15; Peso 50 kg.

# Índice





<b>H</b>		Feriados .....	49
	Animais .....	Festivals .....	49
	Anton Misroi .....	Filhos da Donzela .....	97
	Maldição .....	Franklin Tennyson .....	61
	Altar Sepulcral .....	Fronteira das Brumas .....	50
	Apêndice do DM .....		
<b>B</b>		<b>G</b>	
	Barcos, Estatísticas dos .....	Garrafas de Espírito .....	105
	Blefar - Teste para sair de problemas .....	Geografia, Relatório Um: .....	6
		Governo .....	39
<b>C</b>		<b>H</b>	
	Cabrit Sans Cor' .....	Herói Souragnien .....	52
	Capitão Guy Bourbonne .....	História Souragnien .....	41
	Caixão Gris-Gris .....		
	Caminho das Brumas .....	<b>I</b>	
	Cartilha Souragnien .....	Idioma .....	38
	Cidade dos Infiltrados .....	Cartilha Souragnien .....	38
	Clima .....	Imagens Mundanas .....	87
	Comida .....	Itens Mágicos de Família .....	105
	Comércio .....		
	Cosmovisão .....	<b>L</b>	
	Costumes .....	Larissa Snowmane .....	98
	Crenças .....	Lei .....	39
	Culto de Notre Dame des Brumes .....	Legado de Sangue	
		Misroi .....	103
		Les Tristepas .....	16
<b>D</b>		Liberté .....	50
	Donzela do Pântano .....	Loas .....	57
		Localidades Rurais .....	29
		Lua Vermelha .....	48
<b>E</b>		<b>M</b>	
	Efeitos de Terreno .....	Magia Arcana .....	49
	Encontros .....	Magias	
	Animais .....	Ala de Insetos .....	75
	Monstros .....	Armadura Espiritual .....	76
	Epílogo .....	Exterminar .....	76
	Escravidão .....	Maison d'Sablet .....	9
	Estatísticas de PdM's .....	Maison de la Détresse .....	16
	Étienne 'Père Laissez-Faire' Lefebvre .....	Maison Soulombre .....	25
	Ezra .....	Manon 'Ti-Maman' Larouche .....	62
	Quinto Livro .....	Mapa da Cidade .....	19
<b>f</b>			
	Fantasmas .....		



Mar Obscuro .....	8	<b>Q</b>	Quem são os Condenados .....	90
Marais d'Tarascon .....	28		Quinto Livro de Ezra .....	66
Mensonge .....	100			
Merrshaulki .....	14, 79	<b>R</b>	Religião, Relatório Três: .....	56
Misroi .....	103			
Moda .....	35	<b>S</b>	Sacrifício Humano .....	48
Modelo: Zumbi Souragnien .....	84		Sandover .....	14, 81
Monstros .....	79		Salgueiro Negro .....	15
Fantasmas .....	82		Sociologia, Relatório Dois: .....	30
Mershaulki .....	79		Sons Mundanos .....	87
Mordu .....	28		Souragne Oriental .....	16
Mundo Espiritual .....	82		Souragne	
Myxitzajal .....	9		Escala .....	8
<b>N</b>			Resumo .....	7
Netos de Nanaea .....	20		Tamanho .....	8
Night of the Walking Dead		<b>C</b>	Talentos	
Noite Depois que os Mortos	28		Ossos Dançantes .....	75
Caminham, A .....			Descendente da Morte .....	104
<b>O</b>			Talentos .....	75
Oráculo .....	59		Talentos de Família .....	104
Osso de Galinha .....	15		Templo do Grande Crocodilo .....	81
Ossos Dançantes .....	75		Thibaut .....	29
<b>P</b>			Ti-Maman .....	62, 67
Pai da Decomposição .....	12	<b>V</b>	Vévé .....	58
Pântano .....	76		Vida Cotidiana .....	32
PdM's - Estatísticas Básicas .....	102		Vidência .....	16
Peticionando o Loa .....	69		Vieil Branch .....	23
Plantações .....	24		Voodan .....	82
Porto d'Elhour .....	18	<b>Z</b>	Zumbi	
Cemitério .....	23		Criação .....	82
Le Marché .....	22		Souragnien .....	84
Passado-o-Porto .....	20			
Plantações .....	24			
Porto .....	19			
Sul da Cidade .....	27			
Cidade Propriamente Dita	20			
Povos Indígenas .....	31			
Prefácio .....	4			
Profecias de Hyskosa .....	46			
Proibição da Magia de Anton .....	49, 53			



## Outras fontes de Souragne

**3ª edição:** Cenário de Campanha Ravenloft, Dark Tales & Disturbing Legends.

**Recomendadas na 2ª edição:** Night of the Walking Dead, Domains of Dread, “Chicken Bone” (Ravenloft MCII), Champions of the Mists (Larissa Snowmane);

**Outros da 2ª edição:** Children of the Night: Vampire (Myxitizajal), Children of the Night: Werebeasts (Sandover).

**Romances:** Dance of the Dead, de Christie Golden (altamente recomendado pelo sabor e formas de interpretar Anton Misroi).

**Fan Made:** Boccoru specialist kit (Book of Sorrows 1998); Voodan Zombie (Book of Souls 1997); Children of the Bayou (Book of Sorrows 1998); Simon LaFleur (Book of Sorrows 1998); Zanango Society (Book of Sacrifices 2001); Living Bayou (QtR 1).

## € Sugestões de Inspiração:

- Serpent and the Rainbow movie (1988)
- Fishhead short story, by Irvin S. Cobb (1911)
- Vampires and witches novels by Ann Rice, often set in New Orleans





**Markóvia**

Propriedade Markovo  
Monastério

Estado Némfrotúr  
**Domínia**

**Blausteín**  
Castelo Barbazul

**O Mar das Magoas**

Ilha da Marmatás Oriental

**Mordent**  
Mordentebire

**Rúchemulot**  
Sami/Ronges

**Borca**  
Castelo Lamentos

**Verbrek**  
Castelo Pantara

**Valaéhan**  
Castelo de Barmat

**Invidia**  
Castelo Currículo

**Kartakass**  
Castelo Nedragard

**Sithicus**  
Castelo Darmonia

**Forlorn**  
Castelo Nimmol

**Hazlan**  
Castelo Ramula

**Keening**  
Castelo Brigdarrow

**Cepest**  
Castelo Wikal/Kelle

**H Greta Sombria**  
Castelo Lechberg

**Baróvia**  
Castelo Vállaki

**Baróvia**  
Castelo Zeidenburg

**Baróvia**  
Castelo Cetrifeldur

**Baróvia**  
Castelo Gristenofra

**Baróvia**  
Castelo Propriedade Hrazim

**Baróvia**  
Castelo Slys-Var

**Darkon**  
Castelo Hvermus

**Darkon**  
Castelo Corvia

**Darkon**  
Castelo Maywin

**Darkon**  
Castelo Stangengrad

**Darkon**  
Castelo Morros

**Darkon**  
Castelo Liara

**Darkon**  
Castelo Sacrbaaven

**Darkon**  
Castelo Bergovísa

**Darkon**  
Castelo Arboja

**Lamórdia**  
Baía de Martira

**Necrópoles**  
Castelo Rivalis

**Darkon**  
Castelo Maywin

**Darkon**  
Castelo Stangengrad

**Darkon**  
Castelo Morros

**Darkon**  
Castelo Liara

**Darkon**  
Castelo Sacrbaaven

**Darkon**  
Castelo Bergovísa

**Darkon**  
Castelo Arboja

**Necrópoles**  
Castelo Rivalis

**Necrópoles**  
Castelo Maywin

**Necrópoles**  
Castelo Stangengrad

**Necrópoles**  
Castelo Morros

**Necrópoles**  
Castelo Liara

**Necrópoles**  
Castelo Sacrbaaven

**Necrópoles**  
Castelo Bergovísa

**Necrópoles**  
Castelo Arboja

**Cífife**  
Vale da Eua

**Cífife**  
Claveria

**Cífife**  
Hrmeikos

**L'île de la Tempete**  
Farel

**Ilha dos Corvos**  
H Corvz

**Mar Noturno**

Graben

Secheim

Kirchenbatim

Ilha de Graben

Coastéim

Coastéim

Coastéim

Coastéim

Coastéim

Coastéim

Coastéim

**Os Domínios e Mares do Núcleo**

**Mapa Político**



Markóvia

Domínia

Blaustein

○ Mar

das Mágoas

Moident

Baía Hrdén

Baía Pernault

Dementlieu

Camórdia

Baía de Martira

Costa Pontilhada

Lago de Stagnus

Lago de Placido

Lago de Floresta

Lago de Stagnus

Lago de Stagnus

Lago de Stagnus

Lago de Stagnus

Lago de Stagnus

Lago de Stagnus

Lago de Stagnus

Lago de Stagnus

Lago de Stagnus

Lago de Stagnus

Lago de Stagnus

Lago de Stagnus

Lago de Stagnus

Lago de Stagnus

Lago de Stagnus

Lago de Stagnus

Lago de Stagnus

Lago de Stagnus

L'île de la Tempete

Ilha dos Corvos

○ Mar

Noturno

# Os Domínios e Mares do Núcleo

## Mapa físico

# Mapa de Souragne para Jogadores



Port  
d'Elhoner

Marais  
d'Tarascon

Thibaut

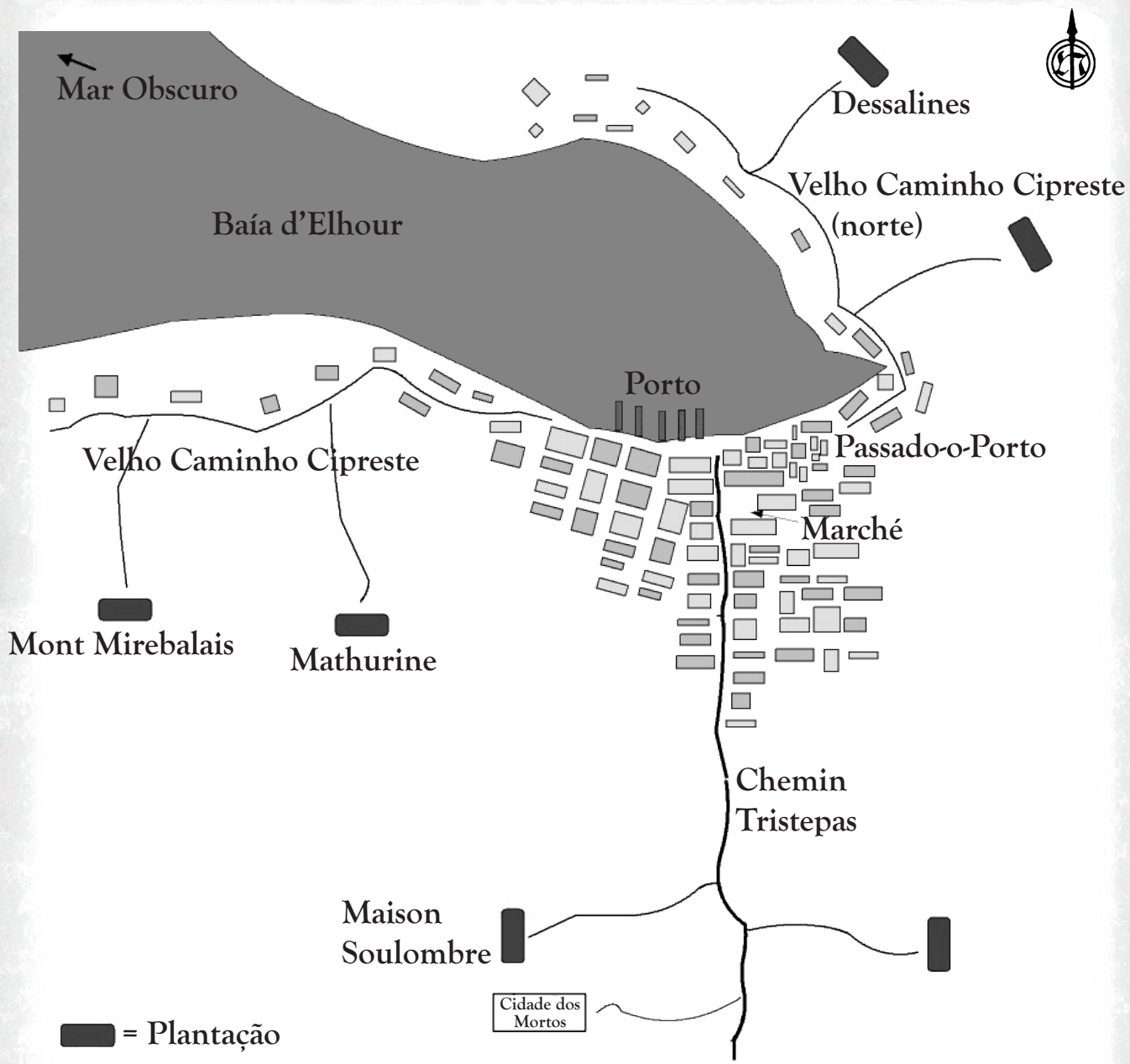
Mar obscuro

Maison  
d'Sablet

Lago  
Noir

Souragne





# GAZETTEER

## VOLUME VII

**Bem Vindo ao Pântano!**

### **Souragne, Terra de Segredos e Supertições**

Junte-se à Fraternidade das Sombras enquanto eles exploram esta ilha estranha e exótica nas Brumas. Viaje para as cidades e vilas da ilha, onde os ricos governam grandes plantações, onde os plebeus trabalham como escravos. Descubra os segredos dos conjuradores conhecidos como Voodan e dos espíritos bizarros conhecidos como Loa. Mergulhe nas profundezas do pântano, Masion d' Sablet, e descubra as coisas terríveis que se escondem nas sombras do pântano.

Mas esteja avisado: Souragne é um lugar de terrível perigo. Os pântanos estão cheios de predadores mortais, enquanto a terra é o lar de nobres traiçoeiros e bruxos que conjuram feitiços. Ainda pior são as legiões de zumbis sem vida, comandadas por Anton Misroi, o temido Senhor dos Mortos.

**Para uso com estes livros básicos de Dungeons and Dragons: Livro do Jogador, Livro do Mestre e Livro dos Monstros, bem como os livros principais de Ravenloft; Ravenloft Cenário de Campanha 3 ed, Ravenloft Player's Handbook e Ravenloft Dungeon Master's Guide.**



Tradução BR: JamesLoyo



**The Fraternity of Shadows**